

Discoverpixy

Ein Projekt zur Objekterkennung mittels der
Pixy CMUCam5 und der STM32 Mikrokontroller-Plattform

Autoren: Aaron Schmocker und Timo Lang
Dozent: G. Krucker
Modul: Softwaredesign und Softwareprojekte (BTE5052)
Abgabedatum: 8.6.2015

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| 1 Aufgabenstellung..... | 3 |
| 2 Planung und Ziele..... | 3 |
| 3 Benutzung..... | 5 |
| 3.1 Ordnerstruktur..... | 5 |
| 3.2 Dokumentation und andere Ressourcen..... | 5 |
| 3.3 Kompilierung des Projekts..... | 6 |
| 3.4 Ausführen und Bedienen des Projekts..... | 7 |
| 3.4.1 Allgemeine Hinweise zur Ausführung..... | 7 |
| 3.4.2 Ausführung des Emulators..... | 8 |
| 3.4.3 Ausführung auf der Ziel-Plattform STM32F4Discovery..... | 8 |
| 4 Analyse..... | 9 |
| 4.1 Highlevel..... | 9 |
| 4.2 Aufbau der Benutzeroberfläche/Bedienung..... | 11 |
| 4.3 Abstraktion..... | 12 |
| 5 Grobdesign..... | 13 |
| 5.1 Applikation..... | 13 |
| 5.2 System..... | 14 |
| 5.3 Tft..... | 14 |
| 5.4 Touch..... | 15 |
| 5.5 Dateisystem..... | 15 |
| 5.6 Gui..... | 16 |
| 5.7 Pixy..... | 16 |
| 6 Spezielle, erwähnenswerte, verwendete Techniken..... | 18 |
| 6.1 Verkettete Listen..... | 18 |
| 6.2 Objektorientiertes programmieren in C..... | 18 |
| 7 Implementierung der Module..... | 19 |
| 7.1 Applikation..... | 19 |
| 7.2 System..... | 19 |
| 7.3 Tft..... | 19 |
| 7.4 Touch..... | 20 |
| 7.5 Dateisystem..... | 20 |
| 7.6 Gui..... | 20 |
| 7.7 Pixy..... | 20 |
| 8 Plattform STM32F4Discovery..... | 20 |
| 8.1 System..... | 20 |
| 8.2 Tft..... | 20 |
| 8.3 Touch..... | 20 |
| 8.4 Sd-Karte..... | 20 |
| 8.5 Usb & Pixy..... | 20 |
| 9 Plattform Emulator..... | 21 |
| 9.1 System..... | 21 |
| 9.2 Tft & Touch..... | 21 |
| 9.3 Dateisystem..... | 21 |
| 9.4 Usb & Pixy..... | 21 |

1 Aufgabenstellung

Im Rahmen des Moduls BTE5052 soll eine Projektarbeit durchgeführt werden. Ziel ist es mithilfe der Videokamera Pixy CMUCam5 Objekte zu erkennen, ihnen zu folgen, die Erkennung geeignet darzustellen und zu konfigurieren. Als Entwicklungsplattform soll die STM32 Mikrokontroller-Serie dienen. Die effektive Objekterkennung erfolgt durch die Pixy-Kamera und die darunterliegende Technologie sowie die Thematik der Bildverarbeitung sei nicht Ziel dieser Arbeit. Mit der Pixy-Kamera ist via USB oder I2C zu kommunizieren. Als Mikrokontroller-Kit stehen das STM32F4Discovery Board und das Carne-Kit (BFH) zur Verfügung. Die erstellte Software ist in der Programmiersprache C zu schreiben und entsprechend zu kommentieren und dokumentieren.

Wir werden für die Realisierung dieser Arbeit das STM32F4Discovery Board verwenden und via USB mit der Pixy-Kamera kommunizieren. Um die Entwicklung zu vereinfachen wird nebenbei ein Emulator entwickelt, welcher das Ausführen der Applikation auf dem PC erlaubt.

2 Planung und Ziele

Fokus der Arbeit:

- Planung und Durchführung eines Mikrokontroller-Projekts im Zweierteam.
- Design einer erweiterbaren Architektur, so dass das Projekt von Dritten weitergeführt und optimiert werden könnte.
- Implementierung und Dokumentation einer funktionstüchtigen Lösung gemäss Aufgabenstellung.
- Abstraktion der Anwendung, zur Ausführung auf dem PC bzw. dem STM32F4Discovery

Nicht Fokus der Arbeit:

- Korrekte und schöne Implementierung des Usb-Hosts gemäss Spezifikation für die Pixy-Kamera auf dem STM32F4Discovery.
- Herstellen von produktionsreifen Bibliotheken zur Kommunikation mit Display, SD-Karte und Pixy
- Herstellen eines komplexen Emulators, dessen Funktionalität über die Funktionalität der Anwendung auf dem STM32F4Discovery hinausgeht.
- Performance-Optimierungen

Zeitplanung / Meilensteine:

| Name | Bemerkungen | Datum |
|---------------------------------------|--|-----------|
| FSMC Display Funktionen | Mindestens diese die auch im Emulator vorhanden sind, Ziel: Pixy video auf dem Display | 20.4.2015 |
| Touch Controller, Basic | Ziel: zeichnen von Pixel auf dem Display via Touch | 27.4.2015 |
| Sd Charte, Basic | Ziel: anzeigen eines Bitmaps auf dem Display | 27.4.2015 |
| 2 nd Display support | Nur wenn auch via FSMC möglich. | 27.4.2015 |
| Speisung | | 27.4.2015 |
| Schaltplan | | 27.4.2015 |
| Hardware ok | | 4.5.2015 |
| Display fertig abstrahiert | | 4.5.2015 |
| Touch fertig abstrahiert | | 4.5.2015 |
| Sd Karte fertig abstrahiert | | 4.5.2015 |
| Gui Library fertig | d.h. Buttons, Chechbox, Slider und ev NumUpDown, Radio, Dropdown | 11.5.2015 |
| Alle LowLevel funktionalitäten fertig | Ziel: ab hier wird nur noch der "common"-Order verwendet | 11.5.2015 |
| Objekte von Pixy empfangen | Ziel: die von Pixy erfassten Objekte werden auf dem Display dargestellt | 18.5.2015 |
| Objektracking | Ziel: Objekttracking funktioniert und ist konfigurierbar | 25.5.2015 |
| Abgabe | | 8.6.2015 |

3 Benutzung

3.1 Ordnerstruktur

Auf oberster Stufe befinden sich die 4 folgenden (haupt) Ordner:

- common
 - enthält allen Plattformunabhängigen Code, sowie die Applikation selbst
 - Würde man den app Unterordner löschen, hätte man ein “leeres Projekt” mit Treiber zur Ansteuerung von Display, Touch-Controller, SD-Karte und Pixy.
 - Der lowlevel Unterordner enthält die Prototypen für die Funktionen die von der jeweiligen Ziel-Plattform implementiert werden müssen.
- discovery
 - enthält allen lowlevel Code und den Initialisierungscode um die Software auf dem STM32F4Discovery zu betreiben. Die Pixy wird via UTB-OTG direkt ans Discovery angeschlossen.
 - Der libs Unterorder enthält Code von Dritten, der src Unterordner enthält den Hauptcode für die Plattform.
- emulator
 - enthält allen lowlevel Code und den Initialisierungscode um die Software auf dem PC (im sogenannten “Emulator”) laufen zu lassen. Die Pixy wird via USB direkt an den PC angeschlossen.
 - Der libs Unterorder enthält Code von Dritten, der qt Unterordner enthält den Hauptcode für die Plattform.
- doc
 - enthält alle Dokumentations-Ressourcen sowie Referenzcode und Datenblätter.

3.2 Dokumentation und andere Ressourcen

Vorliegende Dokumentation

In der vorliegenden Dokumentation (aktuelles Dokument) wurden vorallem einführende Themen, theoretische Grundlagen, sowie die Analyse und das Design des Projekts erläutert.

Doxygen-Dokumentation

In der Doxygen-Dokumentation wurden alle Methoden und Strukturen des plattformunabhängigen Teils dokumentiert. Die Schnittstellen aller Module sind in dieser Dokumentation ersichtlich.

Die Doxygen Dokumentation muss in einem Browser angeschaut werden. Sie kann entweder online auf <http://t-moe.github.io/discoverpixy/> eingesehen werden oder selbst gebaut werden. Um die Doxygen-Dokumentation selbst zu bauen ist der Befehl *doxygen* im Hauptverzeichnis des Projekts auszuführen und anschliessend die Datei *doc/html/index.html* im Browser zu öffnen.

Es empfiehlt sich die “Modules” Seite als Ausgangspunkt zur Navigation zu benutzen.

Dokumentation des Source-Codes

Jeglicher von uns verfasster Source-Code wurde dokumentiert. Die grobe Beschreibung der Methoden und die Beschreibung der Parameter ist beim plattformunabhängigen Code dem Header-File bzw der Doxygen-Dokumentation zu entnehmen. Der Rest wurde jeweils direkt innerhalb der c bzw cpp Datei mithilfe von Kommentaren dokumentiert.

Der Source-Code von Dritten wurde nicht kommentiert. Jedoch ist die in einem späteren Kapitel der vorliegenden Dokumentation erklärt woher der Drittanbieter-Code stammt und allfällige Modifikationen sind erläutert.

Datenblätter und Referenzcode

Besonders bei der Arbeit mit der Ziel-Plattform (STM32F4Discovery) waren einige Internetrecherchen nötig. Die Datenblätter der verwendeten Controller sind im doc Ordner abgelegt. Ebenso sind Pinouts und Verdrahtungspläne im diesem Ordner abgelegt.

Als Grundlage für die Entwicklung der Tft und GUI Module sowie des PID-Reglers wurde Code aus früheren Projekte verwendet und anschliessend komplett überarbeitet. Der ursprüngliche Code ist als Archiv im doc Ordner vorhanden.

3.3 Kompilierung des Projekts

Grundsätzlich sollte es möglich sein sowohl den Emulator, wie auch die Software für das STM32F4Discovery sowohl auf Linux wie auch auf Windows zu kompilieren.

Je nach Betriebssystem sind andere Voraussetzungen nötig:

| Ziel-Plattform | Voraussetzungen zur Kompilierung auf Linux | Voraussetzungen zur Kompilierung auf Windows |
|----------------|---|---|
| emulator | <ul style="list-style-type: none">• qt5<ul style="list-style-type: none">◦ core◦ gui◦ widgets◦ qmake• make• g++ (x86-64) | Gleich wie bei Linux und zusätzlich: <ul style="list-style-type: none">• msys / mingw |

| | | |
|-----------|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • gdb (x86-64) | |
| discovery | <ul style="list-style-type: none"> • make • gcc (arm-none-eabi) • gdb (arm-none-eabi) • st-link | Nicht getestet. <ul style="list-style-type: none"> • Vermutlich sollte Atollic Studio inkl ST-Link Treiber genügen. |

Der Code muss für jede Ziel-Plattform separat kompiliert werden. Verwendet werden in beiden Fällen einfache Makefiles. Auf der Kommandozeile gelten folgende Befehle:

| In den Ordnern “emulator” und “discovery” | |
|--|---|
| <i>make</i> oder <i>make all</i> | Kompiliert den gesamten Source-Code für die jeweilige Plattform |
| <i>make clean</i> | Räumt alle erzeugten Objekt- und Binary-Files weg |
| <i>make debug</i> | Gleich wie <i>make all</i> . Falls nötig wird zudem die Zielhardware geflasht. Anschliessend wird gdb gestartet um den Code auf der jeweiligen Plattform zu debuggen. |
| Nur im Ordner “emulator” | |
| <i>make run</i> | Gleich wie <i>make all</i> . Anschliessend wird der Emulator gestartet |
| Nur im Ordner “discovery” | |
| <i>make flash</i> | Gleich wie <i>make all</i> . Anschliessend wird die Software via ST-Link auf die Zielhardware geflasht. |
| <i>make start</i> | Startet den ST-Link Server. Passiert normalerweise automatisch bei <i>make all</i> |
| <i>make stop</i> | Beendet den ST-Link Server. |
| <i>make backup</i> | Macht ein Backup der aktuellen geflashten Firmware und speichert das Backup als .bin Datei. |

Der Emulator Ordner kann zudem mit Eclipse geöffnet werden oder der Qt unterordner mit Qt-Creator. Für die Arbeit mit dem Discovery empfehlen wir das Arbeiten auf der Konsole.

3.4 Ausführen und Bedienen des Projekts

3.4.1 Allgemeine Hinweise zur Ausführung

Die Benutzeroberfläche sieht auf der Zielhardware (STM32F4Discovery) und im Emulator gleich aus und sollte weitgehend selbsterklärend sein. Um alle Funktionalitäten nutzen zu können, ist eine Pixy-Kamera (<http://www.cmucam.org/projects/cmucam5>) erforderlich.

Besonders zu beachten ist, dass die Servos korrekt angeschlossen werden. Schritt 15 in der Online-Anleitung zum Bestücken der Servos

(http://www.cmucam.org/projects/cmucam5/wiki/Assembling_pantilt_Mechanism) erläutert den

Vorgang exakt.

Im folgenden werden die Unterschiede und Besonderheiten zur Ausführung auf der jeweiligen Zielplattform erläutert.

3.4.2 Ausführung des Emulators

| Voraussetzungen zur Ausführung auf Linux | Voraussetzungen zur Ausführung auf Windows |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• qt5<ul style="list-style-type: none">◦ core◦ gui◦ widgets• libusb | <ul style="list-style-type: none">• Installierte Treiber für Pixy. Intstallation erfolgt durch Pixymon Installer: http://www.cmucam.org/projects/cmucam5/wiki/Installing_PixyMon_on_Windows_Vista_7_or_8• Sofern sie bereits eine kompilierte Datei erhalten haben gibt es keine weiteren Abhängigkeiten.• Sofern sie den Source-Code selbst kompiliert haben benötigen sie zur Ausführung die gleichen Voraussetzungen wie bei Linux. |

Die Pixy-Kamera kann direkt an den PC angeschlossen werden (am besten via USB 2.0). Eine Speisung mit einem externen Netzteil ist im normallfall **nicht** nötig.

3.4.3 Ausführung auf der Ziel-Plattform STM32F4Discovery

Sollten sie bereits ein STM32F4Discovery mit Display und mit geflashter Software erhalten haben, brauchen sie zur Ausführung nur eine Pixy-Kamera und ein Labornetzteil. Ansonsten muss die Software zuerst auf Linux gebaut und geflasht werden (siehe oben).

Die Servos benötigen ca einen Stromstärke von 1 Ampere. Das STM32F4Discovery ist auf dem USB-Ausgang auf 500mA begrenzt. Deshalb **muss** die Pixy-Kamera vor dem Anschliessen des USB-Kabels mit dem Labornetzteil über den Power-Connector mit Strom versorgt werden. Eine Anleitung dazu findet sich auf der Wiki Seite von Pixy:

http://www.cmucam.org/projects/cmucam5/wiki/Powering_Pixy#Power-connector

Sofern die Servos nicht angeschlossen sind, kann die Pixy-Kamera direkt ans Discovery angeschlossen werden.

Achtung: Wenn sie das Discovery-Board via USB speisen während die Pixy-Kamera über USB-OTG angeschlossen ist und vom Netzteil versorgt wird, sind die die Massen von Netzteil und die Masse vom Mainboards ihres Computers miteinander vernetzt. Ist dies nicht erwünscht muss ein galvanisch getrenntes Netzteil oder ein Trenntrafo verwendet werden.

Sobald die Pixy-Kamera an dem Netzteil angeschlossen ist, kann das STM32F4Discovery auch gespeisen werden. Anschliessend sollte die Applikation mit dem Hauptbildschirm starten. Die Pixy-Kamera kann zur Laufzeit via USB-OTG ans Discovery angeschlossen werden oder davon getrennt werden.

4 Analyse

4.1 Highlevel

Unser System besteht aus einem Prozess, dessen Name identisch mit dem Projektnamen ist: “discoverpixy”. Im folgenden nennen wir diesen Prozess aber “Applikation”. Die Applikation kommuniziert mit verschiedenen externen Komponenten. Das Display (Tft) wird als Ausgabegerät und zur Anzeige von Informationen an den Benutzer benötigt. Der Benutzer bedient die Applikation in dem er seine Eingaben an dem Touch-Controller tätigt. Die Applikation kommuniziert je nach gewähltem Modus auch mit der Pixy-Kamera und der SD-Karte, jeweils in beide Richtungen.

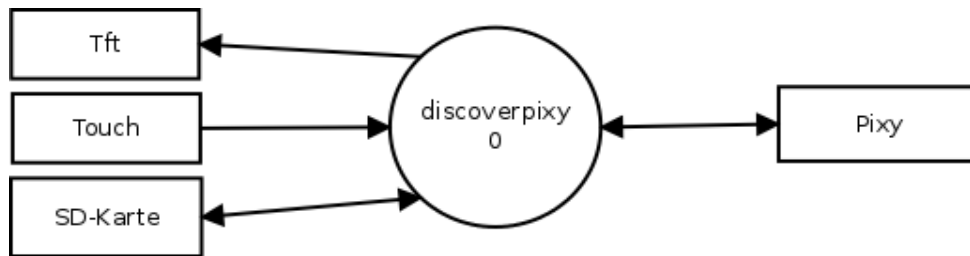


Illustration 1: Kontextdiagramm

Das folgende Anwendungsfalldiagramm zeigt wie der Benutzer mit der Applikation interagiert:

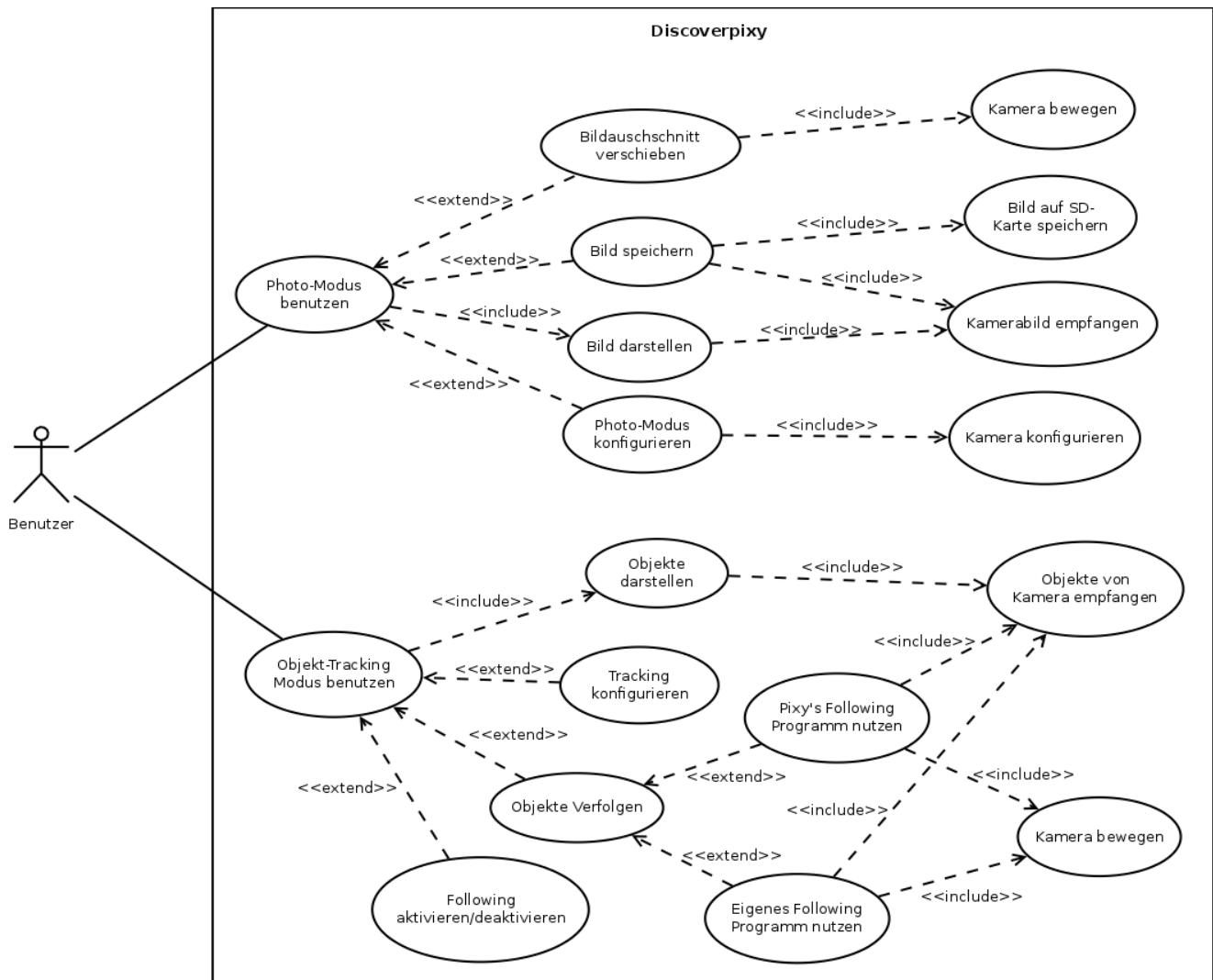


Illustration 2: Anwendungsfalldiagramm

Der Benutzer kann entweder den “Objekt-Tracking Modus” oder den “Photo-Modus” benutzen.

Wenn der Benutzer den Photo-Modus nutzt, so sieht er das aktuelle Kamerabild. Er kann den Bildausschnitt verschieben und/oder das Bild auf die SD-Karte speichern. Falls nötig, kann er auch Einstellungen vornehmen.

Wenn der Benutzer den Objekt-Tracking Modus nutzt, so sieht er die aktuell erkannten Objekte. Wenn er möchte kann er das automatische Verfolgen von Objekten einschalten oder ausschalten. Ist das automatische Verfolgen eingeschaltet, so verfolgt die Kamera die Objekte mithilfe der Servos. Weiter kann der Benutzer das Tracking konfigurieren, um z.B. auszuwählen welche Objekte verfolgt werden sollen.

4.2 Aufbau der Benutzeroberfläche/Bedienung

Die Anwendung soll aus mehreren “Bildschirmen” (engl. Screens) aufgebaut sein.

Gestartet wird auf dem Hauptbildschirm, von wo aus man mit Buttons zu den entsprechenden Unterbildschirmen kommt. Zurück zum Hauptbildschirm kommt man jeweils mit dem “Back” Button.

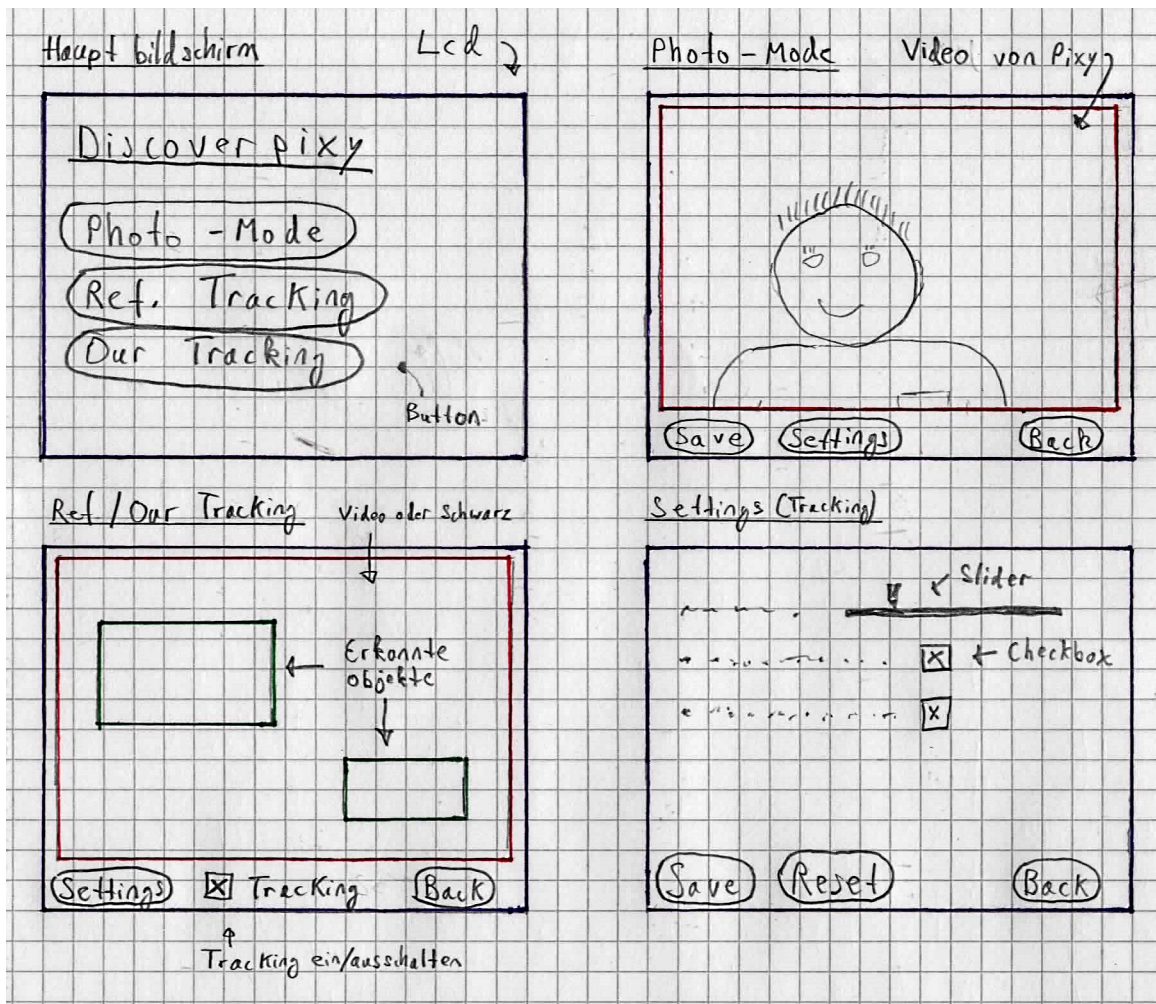


Illustration 3: Prototypen verschiedener “Screens”

Photo-Mode Bildschirm:

Der Benutzer sieht im Zentrum das aktuelle Bild von der Pixy-Kamera. Der Bildausschnitt kann verschoben werden in dem das Bild “gepackt und gezogen” (engl. Click&Drag) wird. Mithilfe des “Save” Buttons kann ein Snapshot auf die SD-Karte gespeichert werden. Sollten für die “Photo-Mode” Funktionalität eigene Einstellungen von nöten sein, so können diese über den Settings Button erreicht werden.

Ref. Tracking / Our Tracking Bildschirm:

Die Pixy Kamera hat bereits ein Programm zum automatischen Tracking von Objekten. Dieses kann über den “Ref. Tracking” (Ref für Reference) im Hauptbildschirm erreicht werden. Wird im

Hauptbildschirm “Our Tracking” ausgewählt, soll unsere eigene Implementierung für das Verfolgen der Objekte verwendet werden. Die Bildschirme der beiden Modi sind identisch:

In der Mitte ist wieder das Bild der Pixy-Kamera sichtbar. Sollte es aus Performancegründen nicht möglich sein das Video anzuzeigen, ist der Hintergrund eingefärbt. Auf dem Hintergrund werden die Rechtecke der erkannten Objekte angezeigt. Wenn die Checkbox “Tracking” (bzw. “Following”) aktiviert ist, wird automatisch das grösste Objekt verfolgt. Ansonsten bleibt die Kamera fixiert und optional kann der Bildausschnitt wie beim “Photo-Mode” verschoben werden. Jegliche Konfiguration folgt über den “Settings”-Bildschirm.

Settings (Tracking):

Zum Einstellen der Objekt-Erkennung und des Objekt-Trackings soll es auf den “Settings”-Bildschirm verschiedene Optionen geben. Die Optionen haben jeweils eine Beschriftung und entweder eine Checkbox oder einen Slider um den Wert zu verändern. Der Button “Save” speichert die Einstellungen, “Reset” verwirft sie. Mögliche Einstellungen: Parameter für den Regelkreis (PID-Regler?), Grenzen für die Servos, Empfindlichkeit der Objekt-Erkennung, usw.

4.3 Abstraktion

Remove this?

Die gesamte Software soll modular aufgebaut werden. Die einzelnen Module sollen entweder unabhängig agieren oder ihre Abhängigkeiten zu den anderen Modulen klar spezifizieren. Zudem soll die Anwendung mindestens auf zwei Plattformen laufen: Auf dem PC (“Emulator”) und auf dem Zielsystem (STM32F4Discovery). Läuft die Anwendung im Emulator, so wird die Pixy-Kamera direkt an den PC angeschlossen. Läuft die Anwendung auf dem STM32F4Discovery, so wird die Pixy-Kamera via USB-OTG ans Discovery angeschlossen.

5 Grobdesign

Die Software soll in Module unterteilt werden. Das folgende Diagramm zeigt die vorhandenen Module und deren Abhängigkeiten. Findet eine Kommunikation zwischen 2 Modulen statt so wird dies durch einen Pfeil dargestellt.

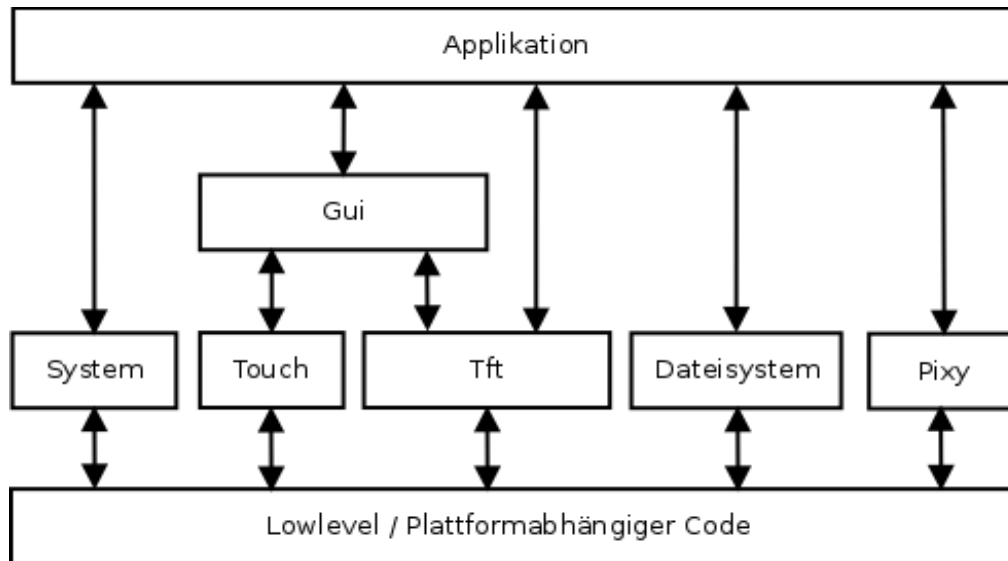


Illustration 4: Übersicht über die Module und deren Abhängigkeiten

Alle Module sollen aus Plattformunabhängigem Code bestehen. Die Module greifen wenn nötig auf Plattformspezifischen Code zu. Dieser wird aber abstrahiert und muss dann für jedes Zielsystem separat implementiert werden. Details zu der Implementierung folgen in einem späteren Kapitel. Im folgenden soll jedes Modul und seine Schnittstellen kurz beschrieben werden

5.1 Applikation

| | |
|---------------------------------|--|
| Ordername: | app |
| Beschreibung: | Das Applikations Modul beinhaltet den effektiven Code zur Steuerung aller Geräte und Interaktion mit dem Benutzer. |
| Benötigte Module: | System, Gui, Tft, Dateisystem, Pixy |
| Benötigt von: | Keinem Modul, aber dem Gesamtsystem. |
| Benötigte Low-Level Funktionen: | Keine |
| Bereitgestellte Funktionen: | void app_init(); void app_process(); |

5.2 System

| | |
|---------------------------------|---|
| Ordername: | system |
| Beschreibung: | Das System Modul kontrolliert die darunterliegende Hardware und bietet Sleep-Funktionen an |
| Benötigte Module: | keine |
| Benötigt von: | Applikation |
| Benötigte Low-Level Funktionen: | bool ll_system_init(); void ll_system_delay(uint32_t msec); void ll_system_process(); |
| Bereitgestellte Funktionen: | bool system_init(); void system_delay(uint32_t msec); void system_process(); |

5.3 Tft

| | |
|---------------------------------|---|
| Ordername: | tft |
| Beschreibung: | Das Tft Modul ermöglicht das Zeichnen von Formen und Texten auf ein Display. |
| Benötigte Module: | keine |
| Benötigt von: | Gui, Applikation |
| Benötigte Low-Level Funktionen: | bool ll_tft_init(); void ll_tft_clear(uint16_t color); void ll_tft_draw_line(uint16_t x1, uint16_t y1, uint16_t x2, uint16_t y2, uint16_t color); void ll_tft_draw_pixel(uint16_t x, uint16_t y, uint16_t color); void ll_tft_draw_rectangle(uint16_t x1, uint16_t y1, uint16_t x2, uint16_t y2, uint16_t color); void ll_tft_fill_rectangle(uint16_t x1, uint16_t y1, uint16_t x2, uint16_t y2, uint16_t color); void ll_tft_draw_bitmap_unscaled(uint16_t x, uint16_t y, uint16_t width, uint16_t height, const uint16_t *dat); void ll_tft_draw_circle(uint16_t x, uint16_t y, uint16_t r, uint16_t color); uint8_t ll_tft_num_fonts(); uint8_t ll_tft_font_height(uint8_t fontnum); uint8_t ll_tft_font_width(uint8_t fontnum); void ll_tft_draw_char(uint16_t x, uint16_t y, uint16_t color, uint16_t bgcolor, uint8_t font, char c); |
| Bereitgestellte Funktionen: | bool tft_init(); void tft_clear(uint16_t color); void tft_draw_line(uint16_t x1, uint16_t y1, uint16_t x2, uint16_t y2, uint16_t color); |

| | |
|--|---|
| | <pre> void tft_draw_pixel(uint16_t x,uint16_t y,uint16_t color); void tft_draw_rectangle(uint16_t x1,uint16_t y1,uint16_t x2,uint16_t y2, uint16_t color); void tft_fill_rectangle(uint16_t x1,uint16_t y1,uint16_t x2,uint16_t y2, uint16_t color); void tft_draw_bitmap_unscaled(uint16_t x, uint16_t y, uint16_t width, uint16_t height, const uint16_t* dat); void tft_draw_circle(uint16_t x, uint16_t y, uint16_t r, uint16_t color); uint8_t tft_num_fonts(); uint8_t tft_font_height(uint8_t fontnum); uint8_t tft_font_width(uint8_t fontnum); void tft_print_line(uint16_t x, uint16_t y, uint16_t color, uint16_t bgcolor, uint8_t font, const char* text); </pre> |
|--|---|

5.4 Touch

| | |
|---------------------------------|---|
| Ordername: | touch |
| Beschreibung: | Das Touch Modul empfängt Benutzereingaben und löst Benachrichtigungen im Falle einer Interaktion aus. |
| Benötigte Module: | keine |
| Benötigt von: | Gui |
| Benötigte Low-Level Funktionen: | bool ll_touch_init(); |
| Bereitgestellte Funktionen: | <pre> bool touch_add_raw_event(int x, int y, Event_Flags flags); bool touch_init(); bool touch_has_empty(unsigned char num); bool touch_register_area(TOUCH_AREA_STRUCT* area); bool touch_unregister_area(TOUCH_AREA_STRUCT* area); </pre> |

5.5 Dateisystem

| | |
|---------------------------------|---|
| Ordername: | filesystem |
| Beschreibung: | Das Dateisystem Modul bietet Funktionen zum lesen und schreiben auf einen Datenträger (z.B. SD-Karte) |
| Benötigte Module: | keine |
| Benötigt von: | Applikation |
| Benötigte Low-Level Funktionen: | bool ll_filesystem_init(); noch unklar |
| Bereitgestellte Funktionen: | bool filesystem_init(); ... noch unklar |

5.6 Gui

| | |
|---------------------------------|--|
| Ordername: | gui |
| Beschreibung: | Das GUI Modul bietet Funktionen zum erstellen von und interagieren mit, Gui-Elementen (z.B. Buttons). |
| Benötigte Module: | Tft, Touch |
| Benötigt von: | Applikation |
| Benötigte Low-Level Funktionen: | keine |
| Bereitgestellte Funktionen: | <pre>bool gui_init(); bool guiAddButton(BUTTON_STRUCT* button); void guiRemoveButton(BUTTON_STRUCT* button); void guiRedrawButton(BUTTON_STRUCT* button); bool guiAddBitmapButton(BITMAPBUTTON_STRUCT* button); void guiRemoveBitmapButton(BITMAPBUTTON_STRUCT* button); void guiRedrawBitmapButton(BITMAPBUTTON_STRUCT* button); .. und noch mehr</pre> |

5.7 Pixy

| | |
|---------------------------------|---|
| Ordername: | pixy |
| Beschreibung: | Das Pixy Modul bietet Funktionen zur Interaktion mit der Pixy Cam. |
| Benötigte Module: | keine |
| Benötigt von: | Applikation |
| Benötigte Low-Level Funktionen: | Keine ll_* funktionen. Alle bereitgestellten Funktionen werden direkt von der Plattform-Implementierung bereitgestellt. |
| Bereitgestellte Funktionen: | <pre>int pixy_init(); int pixy_blocks_are_new(); int pixy_get_blocks(uint16_t max_blocks, struct Block * blocks); int pixy_service(); int pixy_command(const char *name, ...); void pixy_close(); int pixy_led_set_RGB(uint8_t red, uint8_t green, uint8_t blue); int pixy_led_set_max_current(uint32_t current); int pixy_led_get_max_current(); int pixy_cam_set_auto_white_balance(uint8_t value); int pixy_cam_get_auto_white_balance(); uint32_t pixy_cam_get_white_balance_value(); int pixy_cam_set_white_balance_value(uint8_t red, uint8_t green, uint8_t blue);</pre> |

| | |
|--|--|
| | <pre>int pixy_cam_set_auto_exposure_compensation(uint8_t enable); int pixy_cam_get_auto_exposure_compensation(); int pixy_cam_set_exposure_compensation(uint8_t gain, uint16_t compensation); int pixy_cam_get_exposure_compensation(uint8_t * gain, uint16_t * compensation); int pixy_cam_set_brightness(uint8_t brightness); int pixy_cam_get_brightness(); int pixy_rcs_get_position(uint8_t channel); int pixy_rcs_set_position(uint8_t channel, uint16_t position); int pixy_rcs_set_frequency(uint16_t frequency); int pixy_get_firmware_version(uint16_t * major, uint16_t * minor, uint16_t * build);</pre> |
|--|--|

6 Spezielle, erwähnenswerte, verwendete Techniken

6.1 Verkettete Listen

Verkettete Listen sind ein bekanntes Konzept in der Softwareentwicklung. Der Code zum bearbeiten und durchsuchen der Liste erfordert meistens die dynamische Allokation von Speicher und ist sehr repetitiv. Leider ist in der Standardlibrary von C99 keine Listenimplementierung vorhanden.

In unserem Projekt finden verkettete Listen an diversen Stellen Verwendung. Oftmals werden jedoch nur gewisse Element-Operationen benötigt und nicht alle (z.B. nur anfügen/löschen am Ende der Liste und linear durchlaufen). Dadurch ist der Code jeweils überschaubar und es ist nicht nötig eine generische Listenimplementierung zu verwenden.

Wichtig zu bemerken ist an dieser Stelle, dass verkettete Listen auch ohne dynamische Speicheralkotation funktionieren können. Dazu wird das einzufügende Element vom Benutzer der Library als globale Variable definiert und anschließend wird die Adresse davon an die Library übergeben um das Element der Liste anzuhängen. Ein Beispiel dazu bilden die *Screen* Strukturen unserer Applikation, welche jeweils ein Listenelement einer verketteten Liste darstellen.

6.2 Objektorientiertes programmieren in C

Obwohl C eigentlich keine Objektorientierte Sprache ist, ist es möglich ansatzweise Objektorientiert zu programmieren. Funktionen können zwar nicht als Member einer Struktur definiert werden, aber sie können entsprechend benannt werden und mit einem weiteren Parameter "this" versehen werden.

Nehmen wir als Beispiel folgende C++ Methode:

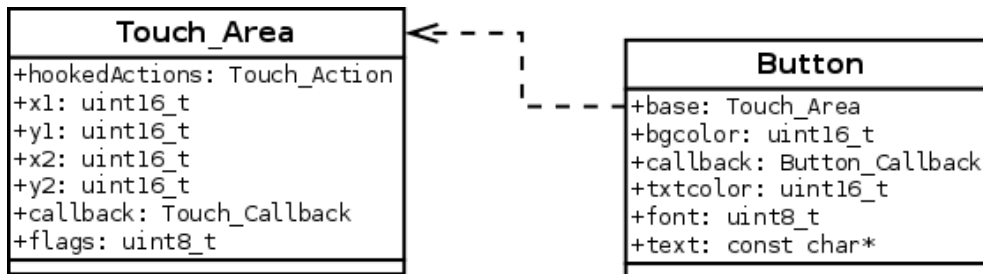
```
void Auto::fahre(int x, int y) { ... }
```

In C kann die Klassenmethode wie folgt realisiert werden:

```
void auto_fahre(struct Auto* this, int x, int y) { ... }
```

Anstatt die Methode *fahre* auf dem Objekt aufzurufen (*meinauto.fahre(1,3)*) wird die freie Methode *auto_fahre* aufgerufen mit dem Objekt als ersten Parameter (*auto_fahre(meinauto,1,3)*).

Auch das Vererben von Feldern ist möglich. Nehmen wir als Beispiel 2 Strukturen aus dem GUI Modul des Projekts. Die Struktur *Button* soll alle Member der Struktur *Touch_Area* besitzen und noch um einige Member erweitert werden (*Button* erbt von *Touch_Area*). Um dies zu realisieren wird in der *Button* Struktur zu oberst ein Feld eingefügt *base* vom Typ *Touch_Area*.



Hat man ein Element vom Typ *Button* vorliegen und will auf Member von *Touch_Area* zugreifen muss zusätzlich noch *base.* vor den Membernamen geschrieben werden. z.B. *button1.base.x1 = 100*. Pointer vom Typ *Touch_Area* können zudem in einen Pointer vom Typ *Button* gecasted werden und umgekehrt, da *base* einen Strukturoffset von 0 hat.

Etwas schwieriger gestaltet sich das überschreiben von Methoden der Basisklasse (im Beispiel *Touch_Area*). Der C++ Compiler nutzt dazu sogenannte vtables. Darauf soll aber nicht näher eingegangen werden, da wir diese Funktionalität nicht benötigen.

7 Implementierung der Module

Es müssen vorallem die Teile beschrieben werden die nicht direkt an LowLevel weitergeleitet werden

7.1 Applikation

Aufbau der App erklären, die einzelnen Screens & Funktionalitäten erklären

Unser Pixy PID regler erklären

State machine?

7.2 System

Trivial, wird alles weitergeleitet

7.3 Tft

Vermutlich Trivial, wird bisher alles weitergeleitet

7.4 Touch

Callbacks erklären. Vererbung in C erklären. Touch library vorstellen. Quellen angeben

7.5 Dateisystem

Vermutlich Trivial, wird alles weitergeleitet

7.6 Gui

Gui library vorstellen. Quellen angeben (timo bms)

7.7 Pixy

Mehr oder weniger trivial. Implementierung ist komplett plattformabh.

Erklären was an der Pixy original software für BEIDE implementierungen verändert wurde (multithreading entfernt, etc)

8 Plattform STM32F4Discovery

8.1 System

Stm beschreiben. Initialisierungs prozedere (sysclock, systick)

8.2 Tft

Lcd ansteuerung beschreiben. Auf controller verweisen. Quellen angeben (timo bms, fsmc aus dem netz)

8.3 Touch

SPI erklären, Controller ansteuerung beschreiben. Quellen angeben (timo bms)

8.4 Sd-Karte

SPI erklären, Controller ansteuerung beschreiben. Quellen angeben (fatfs)

8.5 Usb & Pixy

STM USB erklären, Pixy "Link"-Implementierung beschreiben. Quellen angeben (Stm usb lib, Pixy)

9 Plattform Emulator

9.1 System

Emulator & qt beschreiben

9.2 Tft & Touch

Mainwindow und rendering beschreiben

9.3 Dateisystem

9.4 Usb & Pixy

Auf libusb verweisen und Pixy “Link”-Implementierung beschreiben