

ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕЛЕКОМУНІКАЦІЙ
Навчально–науковий інститут інформаційних технологій
Кафедра інженерії програмного забезпечення автоматизованих систем

Пояснювальна записка

до кваліфікаційної роботи
на ступінь вищої освіти
магістр

на тему: **«РОЗРОБКА АВТОМАТИЗОВАНОЇ СИСТЕМИ ДЛЯ КЕРУВАННЯ
КОРИСТУВАННЯМ ЕЛЕКТРОННИМИ МУЗИЧНИМИ ІНСТРУМЕНТАМИ»**

Виконав: студент 6 курсу, групи ІСДМ–61
спеціальності

126 Інформаційні системи та технології

(шифр і назва спеціальності)

Шкредов О.С.

(прізвище та ініціали)

Керівник Тушич А.М.

(прізвище та ініціали)

Рецензент _____

(прізвище та ініціали)

Київ – 2023

ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕЛЕКОМУНІКАЦІЙ

НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Кафедра Інженерії програмного забезпечення автоматизованих систем

Ступінь вищої освіти «Магістр»

Напрямок підготовки 126 Інформаційних систем та технологій

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри

Інженерії програмного забезпечення

автоматизованих систем

К.П.Сторчак

“___” _____ 2022 року

З А В Д А Н Н Я

НА МАГІСТЕРСЬКУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Шкредову Олександрю Сергійовичу

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи Розробка автоматизованої системи управління для керування користуванням електронними музичними інструментами

Керівник роботи Тушич Аліна Миколаївна

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від “___” 2022 року №

2. Строк подання студентом роботи: 11.01.2023

3. Вихідні дані до роботи:

Програмне забезпечення для керування користуванням електронними музичними інструментами;

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити):

4.1 Загальна характеристика об'єкту дослідження;

4.2 Аналіз сучасних систем дистанційного керування;

4.3 Постановка задачі дослідження.

5. Методи та засоби вирішення задачі з проектування автоматизованої системи управління для керування користуванням електронними музичними інструментами:

5.1 Огляд існуючих аналогів розробки;

5.2 Підходи до проектування системи та алгоритм її створення;

5.3 Обґрунтування вибору програмно-апаратних засобів;

6. Практична реалізація автоматизованої системи управління для керування користуванням електронними музичними інструментами
- 6.1 Розробка структурної схеми та архітектури прототипу;
- 6.2 Впровадження програми, її тестування та валідація;
- 6.3 Висновки;
7. Дата видачі завдання _____

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів магістерської роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1.	Підбір науково-технічної літератури	20.09.2022-03.11.2022	Виконано
2.	Вивчення матеріалів для подальшої взаємодії з ними	06.10.2022-20.10.2022	Виконано
3.	Дослідження актуальності використання апаратно-обчислювальної платформи Arduino та впровадження її у різні сфери життя	21.10.2022-03.11.2022	Виконано
4.	Оцінка можливостей апаратно-обчислювальної платформи Arduino забезпечення для керування користуванням електронними музичними інструментами	04.11.2022-05.11.2022	Виконано
5.	Підсумки та оформлення роботи	07.11.2022-19.12.2022	Виконано
6.	Розробка обов'язкових демонстраційних листів, доповідь	20.12.2022-25.12.2022	Виконано
7.	Попередній захист роботи	26.12.2022	Виконано
8.	Подання роботи в деканат	11.01.2023	Виконано

Студент _____ Шкредов О.С.
(підпис) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи _____ Тушич А.М.
(підпис) (прізвище та ініціали)

РЕФЕРАТ

Текстова частина магістерської роботи : 73 с., 31 рис., 25 джерел.

Дипломний проект на тему «Розробка автоматизованої системи управління для керування користуванням електронними музичними інструментами» складається зі вступу, трьох розділів, висновків, переліку джерел посилання, додатків

Робота складається із 73 сторінок. Список джерел посилання нараховує 25 найменувань.

Мета дослідження – розробити та застосувати ефективний алгоритм обробки інформації для технології дистанційного керування гітарою за допомогою засобів штучного інтелекту.

Об’єкт дослідження – процес проектування та реалізації технології дистанційного керування гри на гітарі.

Предмет дослідження – особливості розробки та впровадження технології дистанційного керування гри на гітарі за допомогою ігрового автомату та контролеру Arduino.

Практична значимість дослідження полягає в дослідженні особливостей створення та реалізації ефективного алгоритму обробки інформації для технології дистанційного керування гри на гітарі на базі Arduino, а також розробці практичних рекомендацій щодо підключення та експлуатації програми.

Ключові слова: ДИСТАНЦІЙНЕ КЕРУВАННЯ, АВТОМАТИЗОВАНА СИСТЕМА, КУПЮРОПРИЙМАЧ, ТЕРМІНАЛ, МІКРОКОНТРОЛЕР, ПРОГРАМНО-АПАРАТНИЙ КОМПЛЕКС, ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ, ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ.

ЗМІСТ

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ ТА ПОЗНАЧЕНЬ.....	10
ВСТУП.....	11
1. ЛІТЕРАТУРНИЙ ОГЛЯД ВИКОРИСТАННЯ АВТОМАТИЗОВАНИХ СИСТЕМ ДИСТАНЦІЙНОГО КЕРУВАННЯ	12
1.1 Загальна характеристика об'єкту дослідження.....	12
1.2 Аналіз сучасних систем дистанційного керування.....	21
1.3 Постановка задачі дослідження.....	25
2. МЕТОДИ ТА ЗАСОБИ ВИРІШЕННЯ ЗАДАЧІ З ПРОЕКТУВАННЯ АВТОМАТИЗОВАНОЇ СИСТЕМИ ДЛЯ КЕРУВАННЯ КОРИСТУВАННЯМ ЕЛЕКТРОННИМИ МУЗИЧНИМИ ІНСТРУМЕНТАМИ.	27
2.1 Огляд існуючих аналогів розробки.....	27
2.2 Підходи до проектування системи та алгоритм її створення.....	31
2.3 Обґрунтування вибору програмно-апаратних засобів	39
3. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ АВТОМАТИЗОВАНОЇ СИСТЕМИ ДЛЯ КЕРУВАННЯ КОРИСТУВАННЯМ ЕЛЕКТРОННИМИ МУЗИЧНИМИ ІНСТРУМЕНТАМИ	54
3.1 Розробка структурної схеми та архітектури прототипу.....	54
3.2 Впровадження програми, її тестування та валідація.....	57
ВИСНОВКИ.....	68
ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ	71
ДЕМОНСТРАЦІЙНІ МАТЕРІАЛИ (презентація).....	73

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ ТА ПОЗНАЧЕНЬ

АС – автоматизована система;

БД – база даних;

ЗВП – звуковідтворюючі пристрої;

ІБД – інтегрована база даних;

ІТ – інтелектуальні інформаційні технології;

НМ – нейронна мережа;

МК – мікроконтролер;

ПАК – програмно-апаратний комплекс;

СДК – система дистанційного керування;

СУБД – система управління базою даних;

ШНМ – штучні нейронні мережі.

ВСТУП

Актуальність дослідження. На сьогоднішній стадії розвитку соціуму комп'ютерні технології є невід'ємним атрибутом швидкого зростання актуальності галузей науки, які пов'язані з математичним проектуванням явищ та процесів.

Наразі важливе місце в автоматизаційних процесах належить системам дистанційного керування (СДК), які дозволяють за допомогою засобів штучного інтелекту здійснювати контроль за різноманітними пристроями. Такими засобами програмування є мікроконтролери, з яких складається велика кількість сучасної побутової та виробничо-промислової електронної техніки. Звичайний мікроконтролер представляє собою мікросхему для керування електронними пристроями будь-якої архітектури та складності виконання.

За своєю архітектурою мікроконтролер - це однокристальний цифровий обчислювальний пристрій, що може мати на одному кристалі функціонал процесора – обчислювального модуля, різних допоміжних периферійних пристроїв, наприклад, таких як універсальні цифрові порти, вводу-виводу інформації, різні інтерфейси комунікації такі як UART, USB, Ethernet, різні запам'ятовуючі пристрої. Слід зауважити, що такого набору компонентів цілком достатньо для виконання задач простого – середнього рівня складності.

Отже, завдяки використанню сучасних мікроконтролерів користувачеві доступні функції дистанційного керування різною виконавчою технікою через використання інтерфейсів керування таких як радіоканали, Wi-fi, Bluetooth та ZigBee. В цьому випадку виконавчими пристроями можуть виступати:

- освітлювальні пристрої;
- системи сигналізації та відеоконтролю, в тому числі різноманітні звуковідтворюючі пристрої (ЗВП);
- підйомні механізми або ворота;
- електронні комплексні системи безпеки;

– будь які пристрої, що мають інтерфейс дистанційного зв'язку та знаходяться в важкодоступних місцях з відсутністю можливості організації дротового каналу зв'язку.

Процес керування даними пристроями здійснюється за допомогою мобільного телефону через встановлений програмний додаток, що використовує вбудовані в мобільний телефон інтерфейси бездротової комунікації такі як Wi-fi або Bluetooth.

Виходячи з вищенаведеного, наше дослідження особливостей розробки та реалізації автоматизованої системи гри на гітарі із використанням купюроприймача та контролера Arduino є актуальним.

Мета та завдання дослідження.

Мета дослідження - розробити та застосувати ефективний алгоритм обробки інформації для технології дистанційного керування гітарою за допомогою засобів штучного інтелекту.

Завдання:

1. розглянути теоретичні засади використання СДК;
2. проаналізувати особливості сучасних СДК;
3. дослідити алгоритм створення ПАК для гри на гітарі на базі Arduino;
4. спроектувати автоматизовану систему для гри на гітарі із використанням купюроприймача та контролера.

Об'єкт дослідження – процес проектування та реалізації технології дистанційного керування гри на гітарі.

Предмет дослідження – особливості розробки та впровадження технології дистанційного керування гри на гітарі за допомогою ігрового автомату та контролеру Arduino.

Методи дослідження: методи системного аналізу, аналіз наукової літератури, спостереження, абстрагування, узагальнення, математичного моделювання.

Теоретично - інформаційна база дослідження представлена науковими роботами таких дослідників, як С. Ардатський, О. Басманов, А. Бодрова, А. Вуд, А. Дейч, О. Голошапов, Б. Джошуа, Г. Поспелов, Г. Смірнова, В. Соколов, В. Сташин, Дж. Уокерлі, П. Хоровіц та інших.

Практичне значення одержаних результатів полягає в дослідженні особливостей створення та реалізації ефективного алгоритму обробки інформації для технології дистанційного керування грі на гітарі на базі Arduino, а також розробці практичних рекомендацій щодо підключення та експлуатації програми.

Апробація результатів дослідження. Результати досліджень були апробовані на засіданні кафедри інженерії програмного забезпечення автоматизованих систем ННІ інформаційних технологій Державного університету телекомунікацій .

Структура роботи. Дипломна робота складається зі вступу, 3 розділів, висновків, списку використаних джерел, додатків. Зміст роботи викладено на 73 сторінках. Перелік джерел посилання складається із 25 найменувань.

1. ЛІТЕРАТУРНИЙ ОГЛЯД ВИКОРИСТАННЯ АВТОМАТИЗОВАНИХ СИСТЕМ ДИСТАНЦІЙНОГО КЕРУВАННЯ

1.1 Загальна характеристика об'єкту дослідження

Мікроконтролер (МК) являє собою невеликий комп'ютер на одному чіпі інтегральної схеми (IC) НВІС метал-оксид-напівпровідник (МОП). Мікроконтролер містить один або кілька процесорів (процесорних ядер), а також пам'ять та програмовані периферійні пристрої вводу/виводу. Програмна пам'ять у вигляді флеш-пам'яті NOR або OTP ROM також часто включається до мікросхеми, а також невеликий обсяг ОЗУ.

Мікроконтролери призначені для додатків, що вбудовуються, на відміну від мікропроцесорів, що використовуються в персональних комп'ютерах або інших додатках загального призначення, що складаються з різних дискретних мікросхем.

У сучасній термінології мікроконтролер нагадує систему на кристалі (SoC), але менш складний. SoC може підключати зовнішні мікросхеми мікроконтролера як компоненти материнської плати, але SoC зазвичай поєднує передові периферійні пристрої, такі як графічний процесор (GPU) і контролер інтерфейсу Wi-Fi, як внутрішні схеми блоку мікроконтролера [24].

Мікроконтролери використовуються в продуктах і пристроях з автоматичним керуванням, таких як системи керування автомобільними двигунами, медичні пристрої, що імплантуються, пульти дистанційного керування, офісні машини, побутова техніка, електроінструменти, іграшки та інші вбудовувані системи.

Завдяки зменшенню розміру та вартості в порівнянні з конструкцією, в якій використовується окремий мікропроцесор, пам'ять та пристрої введення/виводу, мікроконтролери роблять цифрове управління ще більшою кількістю пристроїв та процесів економічним.

Широко поширені мікроконтролери зі змішаними сигналами, що поєднують аналогові компоненти, необхідні управління нецифровими електронними системами.

У контексті Інтернету речей мікроконтролери є економічним і популярним засобом збору даних. Сприйняття та приведення в дію фізичного світу як прикордонних пристроїв (рис. 1.1).



Рисунок 1.1 - Мікроконтролер PIC 18F8720
у 80-контактному корпусі TQFP

Деякі мікроконтролери можуть використовувати чотирибітні слова та працювати на частотах до 4 кГц для низького енергоспоживання (однорозрядні мілліват або мікроват).

Як правило, вони можуть зберігати функціональність в очікуванні події, такого як натискання кнопки або інше переривання; енергоспоживання під час сну (тактова частота процесора і більшість периферійних пристроїв вимкнені) може становити всього нановати, що робить багато з них добре підходящими для програм з тривалим терміном служби батареї.

Інші мікроконтролери можуть виконувати ролі, критично важливі для продуктивності, де їм може знадобитися діяти як процесор цифрових сигналів (DSP) з вищими тактовими частотами та енергоспоживанням (рис. 1.2).

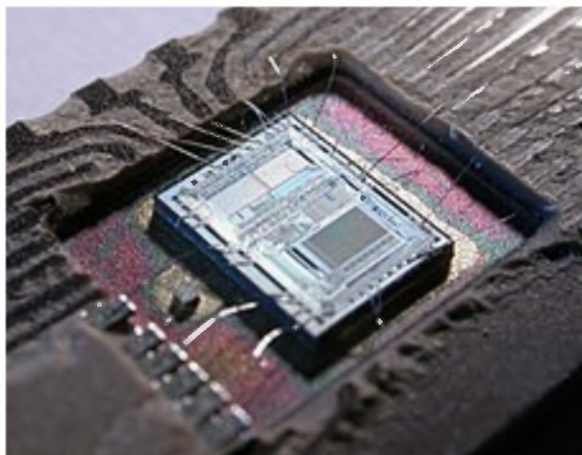


Рисунок 1.2 - Кристал від Intel 8742, 8-розрядного мікроконтролера, який включає ЦП, що працює на частоті 12 МГц, 128 байт ОЗУ, 2048 байт СППЗУ і введення - виведення в одному чіпі

Мікроконтролер можна розглядати як автономну систему з процесором, пам'яттю та периферійними пристроями та використовувати як вбудовану систему [25].

Більшість мікроконтролерів, що використовуються сьогодні, вбудовані в інше обладнання, таке як автомобілі, телефони, побутові прилади та периферійні пристрої для комп'ютерних систем.

Хоча деякі вбудовані системи дуже складні, багато з них мають мінімальні вимоги до пам'яті та довжини програми, не мають операційної системи та мають низьку складність програмного забезпечення (рис. 1.3).



Рисунок 1.3 - Два мікроконтролери ATmega

Типові пристрої введення та виведення включають перемикачі, реле, соленоїди, світлодіоди, невеликі або спеціальні рідкокристалічні дисплеї, радіочастотні пристрої та датчики для таких даних, як температура, вологість, рівень освітленості.

Вбудовані системи зазвичай не мають клавіатури, екрану, диски, принтери або інші пристрої введення-виводу ПК, що розпізнаються, і можуть не мати жодних пристроїв взаємодії з людиною (рис. 1.4).

Типові пристрої введення та виведення включають перемикачі, реле, соленоїди, світлодіоди, невеликі або спеціальні рідкокристалічні дисплеї, радіочастотні пристрої та датчики для таких даних, як температура, вологість, рівень освітленості [21].

Вбудовані системи зазвичай не мають клавіатури, екрану, диски, принтери або інші пристрої введення-виводу персонального комп'ютера, що розпізнаються, і можуть не мати жодних пристроїв взаємодії з людиною.



Рисунок 1.4 - Мікроконтролер PIC 18F8720
у 80-контактному корпусі TQFP

Мікроконтролери повинні забезпечувати реагування в реальному часі (передбачуване, хоч і не обов'язково швидке) на події у вбудованій системі, якою вони керують.

Коли відбуваються певні події, система переривань може сигналізувати процесору про припинення обробки поточної послідовності команд та запуску процедури обслуговування переривання. (ISR або «обробник переривань»), який виконає будь-яку обробку, необхідну залежно від джерела переривання, перш ніж повернутися до вихідної послідовності інструкцій .

Можливі джерела переривання залежать від пристрою і часто включають такі події, як переповнення внутрішнього таймера, завершення аналого-цифрового перетворення, зміна логічного рівня на вході, наприклад при натисканні кнопки, і дані, отримані по каналу зв'язку.

Там, де енергоспоживання важливе, як у пристроях з батареями, переривання також можуть вивести мікроконтролер зі сну з низьким енергоспоживанням, коли процесор зупиняється до тих пір, поки не потрібно щось зробити через периферійну подію [22].

Зазвичай програми мікроконтролера повинні поміщатися в доступну вбудовану пам'ять, оскільки було б дорого постачати систему зовнішньої пам'яті, що розширюється. Компілятори та асемблери використовуються для перетворення

високорівневого коду та коду мовою асемблера на компактний машинний код для зберігання в пам'яті мікроконтролера. Залежно від пристрою програмна пам'ять може бути постійною пам'яттю тільки для читання, яка може бути запрограмована тільки на заводі, або це може бути змінена на місці флеш-пам'ять або пам'ять, що стирається, тільки для читання.

Виробники часто випускають спеціальні версії своїх мікроконтролерів, щоб допомогти в розробці апаратного та програмного забезпечення цільової системи. Спочатку вони включали версії EPROM, які мають вікно у верхній частині пристрою, через яке пам'ять програм може бути стерта ультрафіолетовим світлом, готові до перепрограмування після програмування (пропалювання) і циклу випробувань. З 1998 року версії EPROM зустрічаються рідко та були замінені EEPROM та флеш-пам'яттю, які простіше у використанні (можна стерти електронним способом) та дешевшими у виробництві [15].

Можуть бути доступні інші версії, в яких доступ до ПЗУ здійснюється як до зовнішнього пристрою, а не як до внутрішньої пам'яті, однак вони стають рідкістю через широку доступність дешевих програматорів для мікроконтролерів.

Використання запрограмованих пристроїв на мікроконтролері може дозволити оновлення вбудованого програмного забезпечення на місці або дозволити пізні заводські модифікації продуктів, які були зібрані, але ще не відправлені. Програмувана пам'ять також скорочує час, необхідний розгортання нового продукту.

Там, де потрібні сотні тисяч однакових пристроїв, використання деталей, запрограмованих під час виробництва, може бути економічним.

Ці «запрограмовані маскою» частини мають програму, закладену так само, як і логіка чіпа, водночас.

Індивідуальний мікроконтролер включає блок цифрової логіки, який можна персоналізувати для додаткових можливостей обробки, периферійних пристроїв і інтерфейсів, адаптованих до вимог програми. Одним із прикладів є AT91CAP від Atmel.

Мікроконтролери зазвичай містять від декількох до десятків контактів введення/виводу загального призначення (GPIO). Висновки GPIO програмно

налаштовуються на вхід, або на вихід. Коли контакти GPIO налаштовані на вхідний стан, вони часто використовуються для читання датчиків або зовнішніх сигналів. Налаштовані на вихідний стан контакти GPIO можуть керувати зовнішніми пристроями, такими як світлодіоди або двигуни, часто побічно через зовнішню силову електроніку.

Багатьом системам, що вбудовуються, необхідно зчитувати показання датчиків, що видають аналогові сигнали. Це призначення аналого-цифрового перетворювача (АЦП).

Оскільки процесори призначені для інтерпретації та обробки цифрових даних, тобто одиниць та нулів, вони не можуть нічого робити з аналоговими сигналами, які можуть бути надіслані йому пристроєм. Таким чином, аналого-цифровий перетворювач використовується для перетворення даних, що надходять у форму, яку може розпізнати процесор.

Менш поширеною функцією деяких мікроконтролерів є цифроаналоговий перетворювач (ЦАП), який дозволяє процесору виводити аналогові сигнали або рівні напруги.

На додаток до перетворювачів багато вбудованих мікропроцесорів також включають різні таймери. Одним із найбільш поширених типів таймерів є програмований інтервальний таймер (PIT). PIT може вести зворотний відлік від деякого значення до нуля або до ємності регістра лічильника, переповнюючись до нуля. Як тільки він досягає нуля, він відправляє переривання процесору, що вказує, що закінчив підрахунок [22].

Це корисно для таких пристроїв, як термостати, які періодично перевіряють температуру навколо себе, щоб побачити, чи потрібно включати кондиціонер, нагрівач.

Спеціальний блок широтно-імпульсної модуляції (ШИМ) дозволяє ЦП управляти силовими перетворювачами, резистивними навантаженнями, двигунами тощо без використання великої кількості ресурсів ЦП у вузьких циклах таймера.

Універсальний блок асинхронного приймача/передавача (UART) дозволяє приймати та передавати дані по послідовній лінії з дуже невеликим навантаженням

на ЦП. Виділене апаратне забезпечення на кристалі також часто включає можливості для зв'язку з іншими пристроями (мікросхемами) у цифрових форматах, таких як Inter-Integrated Circuit (I²C), послідовний периферійний інтерфейс (SPI), універсальна послідовна шина (USB) та Ethernet.

Інтеграція пам'яті та інших периферійних пристроїв в один чіп та тестування їх як єдиного цілого збільшує вартість цього чіпа, але часто призводить до зниження собівартості вбудованої системи загалом.

Навіть якщо вартість ЦП із вбудованими периферійними пристроями трохи перевищує вартість ЦП та зовнішніх периферійних пристроїв, менша кількість мікросхем зазвичай дозволяє використовувати меншу та дешевшу друковану плату, а також знижує трудомісткі витрати, необхідні для складання та тестування друкованої плати. Крім тенденції до зниження рівня шлюбу для готової збірки.

Мікроконтролер є єдиною інтегральною схемою, зазвичай з наступними характеристиками [27]:

- центральний процесор - від невеликих і простих 4-бітних процесорів до складних 32-бітних або 64-бітних процесорів
- енергозалежна пам'ять (RAM) для зберігання даних
- ROM, EPROM, EEPROM або флеш-пам'ять для зберігання програм та робочих параметрів
- дискретні вхідні та вихідні біти, що дозволяють контролювати або виявляти логічний стан окремого виведення корпусу
- послідовне введення/виведення , таке як послідовні порти (UART)
- інші інтерфейси послідовного зв'язку, такі як I²C, послідовний периферійний інтерфейс та мережа контролерів для міжсистемного з'єднання
- периферійні пристрої, такі як таймери , лічильники подій, генератори ШІМ та сторожовий таймер
- тактовий генератор - часто генератор для кварцового синхронізуючого кристала, резонатора або RC-ланцюга
- багато включають аналого-цифрові перетворювачі, деякі включають цифро-аналогові перетворювачі

– внутрішньосхемне програмування та підтримка внутрішньосхемного налагодження.

Ця інтеграція різко зменшує кількість мікросхем, а також обсяг проводки та місця на друкованій платі, які потрібні для створення еквівалентних систем з використанням окремих мікросхем.

Крім того, на пристроях з невеликою кількістю контактів кожен контакт може взаємодіяти з декількома внутрішніми периферійними пристроями, при цьому функція контакту вибирається програмним забезпеченням. Це дозволяє використовувати деталь у ширшому спектрі додатків, ніж якби контакти мали спеціальні функції.

Середовище програмування.

Спочатку мікроконтролери програмувалися тільки мовою асемблера, але різні мови програмування високого рівня, такі як C, Python і JavaScript, тепер також широко використовуються для цільових мікроконтролерів та вбудованих систем.

Компілятори для мов загального призначення зазвичай мають деякі обмеження, а також покращення для кращої підтримки унікальних характеристик мікроконтролерів. Деякі мікроконтролери мають середовище, що допомагає розробляти певні типи програм. Постачальники мікроконтролерів часто надають безкоштовні інструменти, щоб спростити використання їх устаткування.

Для мікроконтролерів зі спеціальним обладнанням можуть знадобитися власні нестандартні діалекти C, такі як SDCC для 8051, які не дозволяють використовувати стандартні інструменти (такі як бібліотеки коду або статичного аналізу) навіть для коду, не пов'язаного з апаратними функціями. Інтерпретатори також можуть містити нестандартні функції, такі як MicroPython, хоча форк CircuitPython прагнув перемістити апаратні залежності в бібліотеки та змусити мову відповідати більшому стандарту CPython.

Для деяких мікроконтролерів також є прошивка інтерпретатора. Наприклад, BASIC на ранніх мікроконтролерах Intel 8052; BASIC і FORTH на Zilog Z8, а також на деяких сучасних пристроях. Зазвичай ці інтерпретатори підтримують інтерактивне програмування.

Останні мікроконтролери часто інтегруються із вбудованою схемою налагодження, яка при доступі до внутрішньосхемного емулятора (ICE) через JTAG дозволяє налагоджувати прошивку за допомогою наладчика. ICE у реальному часі може дозволяти переглядати та/або керувати внутрішніми станами під час роботи. Трасуючий ICE може записувати програму і стани MCU до/після точки спрацьовування.

У мікроконтролерах зазвичай використовуються два різні типи пам'яті: енергонезалежна пам'ять для зберігання прошивки та пам'ять для читання та запису для тимчасових даних.

Від ранніх мікроконтролерів до наших днів шеститранзисторна SRAM майже завжди використовується як робоча пам'ять для читання/запису, а в регістровому файлі використовується ще кілька транзисторів на біт.

Крім SRAM деякі мікроконтролери також мають внутрішню EEPROM для зберігання даних; і навіть ті, у яких їх немає (або недостатньо), часто підключаються до зовнішньої послідовної мікросхеми EEPROM (наприклад, BASIC Stamp) або зовнішньої послідовної мікросхеми флеш-пам'яті.

1.2 Аналіз сучасних систем дистанційного керування

Дистанційне керування (ДК) – це передача керуючого впливу або сигналу чи імпульсу від керуючої системи, чи конкретної особи – оператора до об'єкта керування, що знаходиться на певній відстані або якщо при керуванні певною системою чи технічним пристроєм немає можливості передавати сигнал напряму, якщо об'єкт управління змінює своє розташування у просторі.

Зазвичай ДК складається із передавача – пульту дистанційного керування та приймача який надалі може віддавати керуючі сигнали всій конкретній системі, та виконавчих механізмів, та інших складових систему керування якою відбувається [4].

Системи ДК мають можливість використовувати різні канали зв'язку.

Канал зв'язку для виконання механічного керування – це канал зв'язку, який використовується у випадку коли об'єкти віддалені один від одного на невелику

відстань або якщо треба забезпечити миттєву, не спотворену різними видами впливу реакцію систему над якою здійснюється процес керування.

Радіоканал – канал зв'язку при передачі сигналів по якому використовується принцип дистанційного керування при якому керуючий вплив та зворотній зв'язок керуємої системи відбувається через радіоканал за допомогою радіохвиль, тобто принципом вільного поширення у просторі електромагнітних хвиль під час якого передаючий пристрій та приймач можуть не знаходитись в зоні прямого контакту.

Ультразвуковий канал – це канал зв'язку що функціонує за принципом передавання звукових хвиль певного діапазону в системах принципу роботи передавач – приймач, та використовується для керування мобільними та стаціонарними об'єктами, але на суттєво обмеженій відстані від передавачем керуючого ультразвукового імпульсу та приймачем системи над якою здійснюється керування [8].

Канал випромінювання світла інфрачервоного спектру – канал зв'язку робота якого заснована на принципі фізичного явища випромінювання електромагнітного випромінювання, що займає спектральну область між червоним кінцем видимого людським оком світла та коротким електромагнітним, мікрохвильовим та радіовипромінюванням.

Великі світові технологічні компанії такі як Google, Samsung, Apple, Intel, Qualcomm займаються розробкою власних продуктів заснованих на використанні технології інтернету речей, створення сучасних та якісних електроприладів та спрощення виробництва та використання для кінцевого користувача систем керування даними електроприладами.

Згідно з дослідженням міжнародної консалтингової компанії International Data Corporation розподіл ринку інформаційних технологій збільшить рівень коштів що циркулюють на ринку інтернету речей с 1.9 трильйонів доларів США у 2014 році і за прогнозами International Data Corporation досягне 7 трильйонів доларів США у 2021 році (рис. 1.5).

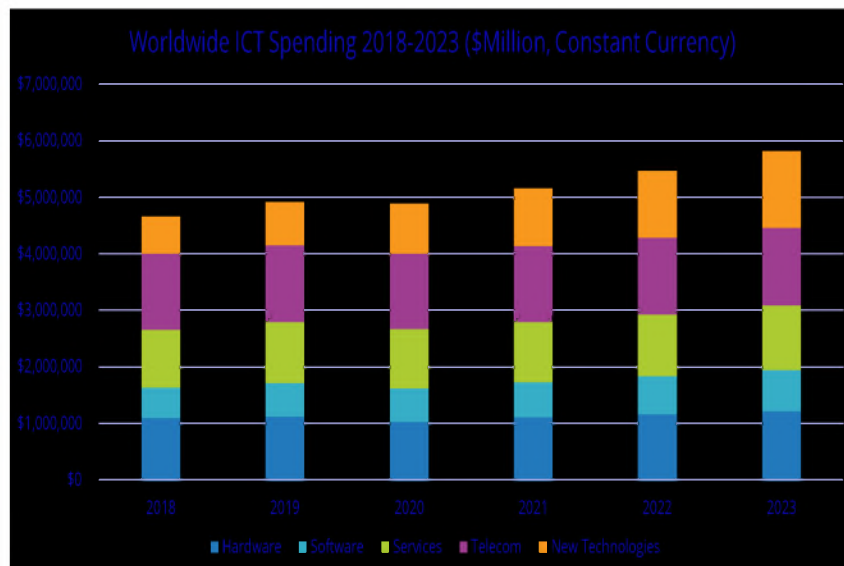


Рисунок 1.5 - Загально-світовий оборотний об'єм ринку IoT з сегментами розподілу технологій до 2023 року

А за звітом аналітичного відділу компанії Gartner у 2020-му році кількість пристроїв, що використовуються у сфері технології інтернету речей та підключених до глобальної комунікаційної мережі інтернет налічує 10 мільярдів пристроїв (рис. 1.6).

Саме дякуючи великій розповсюдженості та доступності сьогодні кожна охоча людина має вільний доступ до використання технологій інтернету речей та зручного дистанційного керування побутовою електроапаратурою у повсякденному житті, тому ми маємо вільний доступ до «інтелектуальних» автомобілів, помешкань, побутової техніки та предметів щоденного використання.

Зацікавленість ринку мобільних додатків для смартфонів є еквівалентною кількості пристроїв що підключені до технології інтернету речей, тому як смартфони виступають надійною та зручною системою керування електроприладами для кінцевого користувача, адже вони виступають зв'язуючою ланкою між кінцевим користувачем та пристроєм так як через них і виконується керування речами [7].

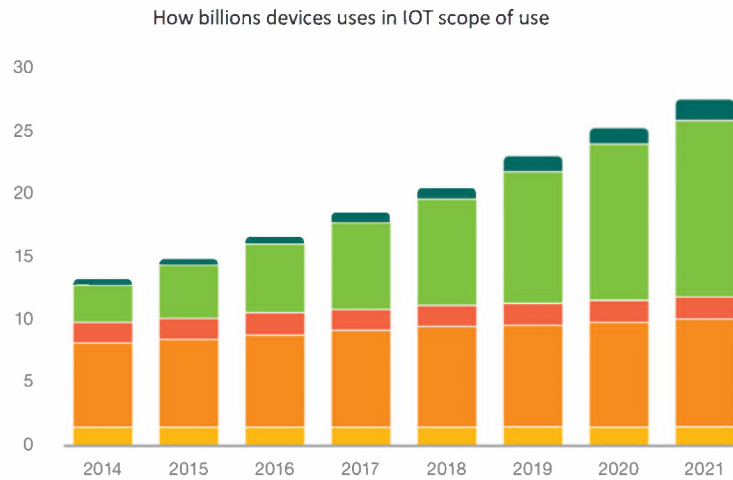


Рисунок 1.6 - Графік загальної кількості пристроїв, що використовуються у сфері інтернету речей

Розвиток IoT та галузі розробки мобільних застосунків мають на меті створення доступу великому сегменту користувачів до широкої кількості можливостей та переваг над стандартними системами керування різного роду пристроїв.

Саме тому галузь IoT стала однією з пріоритетних напрямків розробки мобільних додатків за останні роки.

Користувацькі мобільні застосунки в загальному випадку можна розділити на дві великі за призначенням групи [11]:

- додатки для накопичування та аналізу даних;
- додатки для керування.

Основне завдання першої групи додатків це зняття показань з пристроїв та їх зберігання в пам'яті додатку.

Друга група додатків спеціалізується на слідкуванні за пристроями, зніманню повної інформації з нього а також зміна його робочого стану тобто виконання процесу керування пристроєм.

До цієї групи належать додатки за допомогою яких здійснюється повне керування пристроями [12]:

- додатки для керування кавоварками;
- електричними чайниками;

- телевізорами;
- кондиціонерами, обігрівачами, вентиляторами;
- пристрої системи керування «розумного будинку»;

Додатки як і самі пристрої інтернету речей можна віднести до будь-якої категорії – «фітнес та здоров'я», «медицина», «побутова техніка», «розумний будинок».

Розпосюдженим є явище коли виробники електроприладів самі поставляють необхідні додатки для керування електроприладами їх виробничої лінійки при цьому додатки для керування приладами є сумісними та коректно працюють з усією виробничою лінійкою електроприладів даного виробника. В цьому випадку користувач лише виконує процес синхронізації додатків з власними побутовими пристроями.

1.3 Постановка задачі дослідження

Метою є проектування ефективного алгоритм обробки інформації для технології дистанційного керування гітарою за допомогою засобів штучного інтелекту.

Відповідно поставленій меті потрібно вирішити такі завдання:

1. розглянути теоретичні засади використання СДК;
2. проаналізувати особливості сучасних СДК;
3. дослідити алгоритм створення ПАК для гри на гітарі на базі Arduino;
4. спроектувати автоматизовану систему для гри на гітарі із використанням купюроприймача та контролера.

Підсумовуючи перший розділ, можемо зробити такі висновки:

1. Визначено, що мікроконтролер можна розглядати як автономну систему з процесором, пам'яттю та периферійними пристроями та використовувати як вбудовану систему. Більшість мікроконтролерів, що використовуються сьогодні, вбудовані в інше обладнання, таке як автомобілі, телефони, побутові прилади та периферійні пристрої для комп'ютерних систем.

2. Окреслено, що дистанційне керування (ДК) – це передача керуючого впливу або сигналу чи імпульсу від керуючої системи чи конкретної особи – оператора до об'єкта керування, що знаходиться на певній відстані або якщо при керуванні певною системою чи технічним пристроєм немає можливості передавати сигнал напряду, якщо об'єкт управління змінює своє розташування у просторі.

3. Сформовано задачі дослідження.

2. МЕТОДИ ТА ЗАСОБИ ВИРІШЕННЯ ЗАДАЧІ З ПРОЕКТУВАННЯ АВТОМАТИЗОВАНОЇ СИСТЕМИ ДЛЯ КЕРУВАННЯ КОРИСТУВАННЯМ ЕЛЕКТРОННИМИ МУЗИЧНИМИ ІНСТРУМЕНТАМИ

2.1 Огляд існуючих аналогів розробки

Розглянемо кілька прикладів користувацьких додатків для взаємодії з пристроями на відстані, що дозволить зрозуміти які функціональні вимоги повинні виконуватись при розробці продукту пов'язаного з керуванням ЗВП.

1. Lean remote (рис.2.1).

Додаток являє собою реалізацію функціонального пульта дистанційного керування різного типу пристроїв, які, підтримують інтерфейси дистанційного керування та взаємодії. Додаток має два режими взаємодії з пристроями.

Перший – це режим керування завдяки випромінюванню світла у інфрачервоному діапазоні, але при цьому потрібно мати в мобільному телефоні встановлений порт випромінювання світла в інфрачервоному діапазоні для взаємодії з портом телевізора [24].

Другий режим керування це дистанційне керування за допомогою використання каналів зв'язку Wi-fi, Bluetooth дані інтерфейси взаємодії реалізовані у будь-яких сучасних смартфонах.

Сам додаток представляє собою функціональний пульт дистанційного керування побутовими пристроями такими як SMART-телевізори, проектори, домашні кінотеатри, ЗВП, керування відтворенням потокового мультимедіа. Додаток має велику доступну базу даних пристроїв.

Функції дистанційного керування електроприладами реалізовані в додатку включають управління живленням, регулювання гучності звуку, навігація по перемиканню каналів, меню відтворення, пауза. Кожен використаний пульт автоматично зберігається в меню збережені пульти в головному меню.

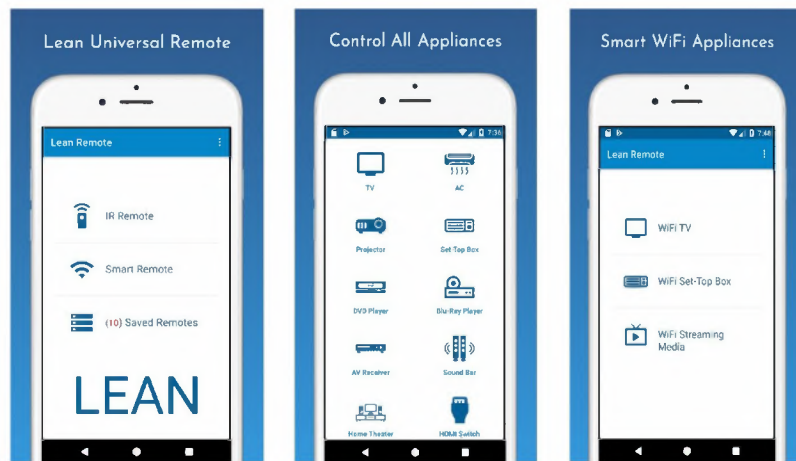


Рисунок 2.1 - Головне вікно програми та вибір типу керування з вибором пристроїв керування

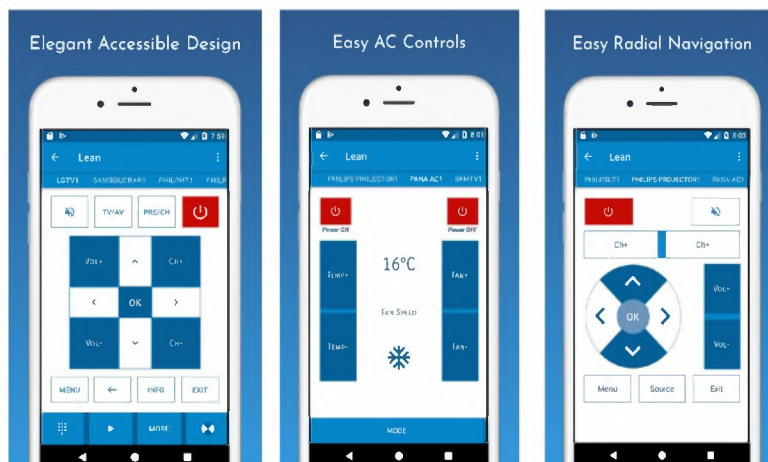


Рисунок 2.2 – Функціональні можливості Lean remote

2. Unified remote (рис. 2.3).

Додаток представляє користувачам функціонал дистанційного керування персональним комп'ютером за управлінням операційних систем Windows, Mac, Linux. Функціонал додатку дозволяє керувати різними функціями персонального комп'ютера з мобільного телефону через використання інтерфейсу взаємодії Wi-fi або Bluetooth.

В додатку реалізована підтримка великого пакету програм для роботи на персональному комп'ютері включаючи дистанційне керування периферійними

пристроями такими як клавіатура та комп'ютерна миша за умови наявності в периферійних пристроях інтерфейсу дистанційного керування [20].

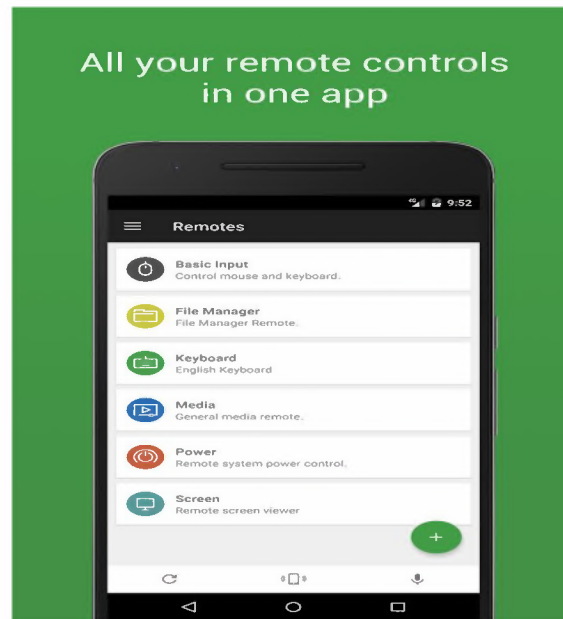


Рисунок 2.3 – Зовнішній вигляд додатку Unified remote

Основні функції додатку це допомога в організації зручності роботи технічному персоналу підприємств, установ для виконання своїх посадових обов'язків таких як наприклад налаштування серверів і серверних додатків зі смартфона, підтримка автоматичного пошуку серверів в локальній мережі до яких підключено пристрій керування (смартфон), здійснення роботи додатку по протоколу захищеного з'єднання, підтримка управління сенсорними периферійними пристроями за умови наявності інтерфейсу взаємодії, керування пристроями зі встановленими основними операційними системами Windows , Mac та Linux.

Також додаток підтримує керування пристроями на базі мікропроцесорної техніка Arduino Yun та має підтримку мікрокомп'ютерів лінійки Raspberry Pi (рис. 2.4).

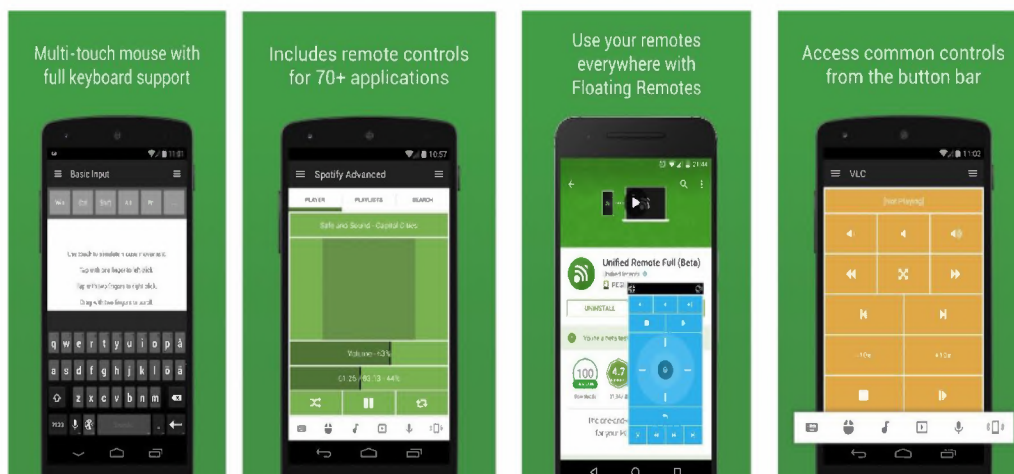


Рисунок 2.4 – Функціональні можливості Unified remote

3. Mi Remote (рис. 2.5).

Додаток для мобільних пристроїв, що працюють на операційній системі Android, використовується для дистанційного керування різними типами побутових пристроїв таких як [18]:

- телевізори різних виробників;
- кондиціонери;
- DVD - плеєри;
- «розумні» розетки;
- проектори;

Додаток підтримує керування виробами найпопулярніших світових брендів виробників побутової техніки таких як Samsung, LG, Sony, Panasonic, Sharp, Haier, Videcon, Micromax, Onida. Додаток працює з ІК – бластерами телефонів та різних видів побутової техніки яка підтримує даний інтерфейс керування. Всі мобільні пристрої можуть використовуватись для управління «розумними» телевізорами та іншими інтелектуальними пристроями з підтримкою стандартних протоколів керування Wi-fi або Bluetooth.

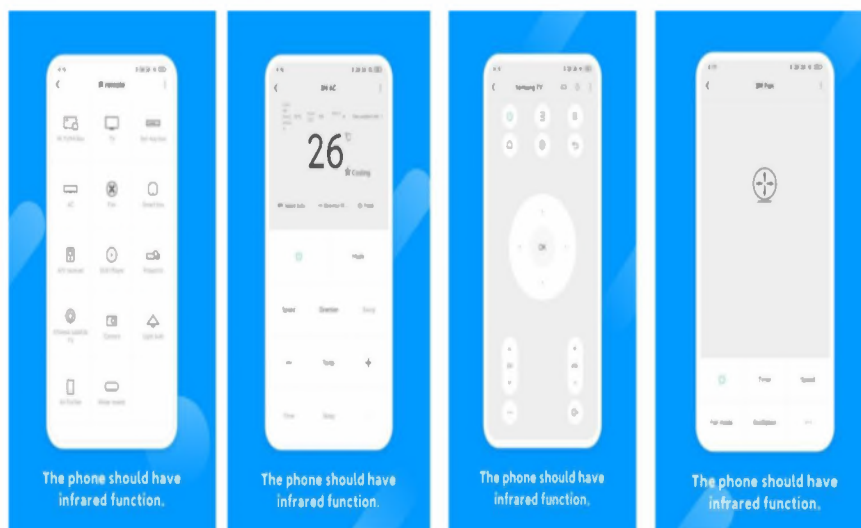


Рисунок 2.5 – Зовнішній вигляд Mi Remote

Після аналізу наявних у доступі мобільних додатків для СДК ЗВП можна дійти висновку, що питання дистанційного керування пристроями є актуальним для безлічі користувачів, але є проблеми у знаходженні зручних та зрозумілих додатків для певних груп користувачів та досі існують конфлікти сумісності додатків керування з деякими конкретними моделями різноманітних пристроїв.

2.2 Підходи до проектування системи та алгоритм її створення

В сучасних пристроях логіка функціонування зав'язана на використанні керуючих пристроїв – мікроконтролерах, які виконують роль інтерфейсу між кінцевим користувачем ЗВП та його керуючим пристроєм, зазвичай мобільним телефоном, який в сучасному світі є надійним помічником кожної людини та має в собі всі необхідні користувачеві функції для взаємодії з навколишнім світом за допомогою програмних додатків функціонал яких і дає змогу виконувати дистанційне керування ЗВП та здійснює цей процес по радіоканалу, який використовують вбудовані в мобільний телефон чіпи через які виконується з'єднання між мобільним телефоном та іншими пристроями за допомогою бездротових дистанційних технологій передачі інформації Wi-fi або Bluetooth (рис. 2.6).



Рисунок 2.6 – Схема дистанційної взаємодії мобільного пристрою з різними виконавчими кінцевими пристроями

Керування мікроконтролером може виконуватись у різних режимах роботи:

- імпульсному режимі роботи;
- дистанційно – релейному режимі роботи;

Імпульсний режим роботи – це коли управління виходами та вбудованим у мікроконтролер реле здійснюється імпульсним сигналом. Тобто сигнал від пристрою передавача поступає на приймач у мікроконтролері у вигляді короткого імпульсу. Режим роботи може бути одно або двонаправленим. При двонаправленому режимі стан вихідних релейних контактів можна контролювати за допомогою вбудованого світлового сигнального індикатора [12].

Дистанційно – релейний режим роботи – це коли керування релейними контактами здійснюється неперервним сигналом, тобто передача керуючого сигналу з пристрою керування відбувається постійно у часі під час чого реле замкнено на протязі всього часу поки контакт знаходиться в стані замкнення відповідного каналу пристрою з якого відбувається передача сигналу керування, в процесі роботи відбувається передача сигналу кожні 80 секунд. Цей сигнал обновлює стан входів для синхронізації з виходами приймаючого сигнал пристрою вбудованого у мікроконтролер. Цей режим має більш високий захист від зовнішніх впливів або

втрати живлення. Контроль за станом виходів відбувається в реальному часі. Управління відбувається в ручному або автоматично запрограмованому режимі від зовнішніх сигналопередаючих пристроїв керування.

Протоколи дистанційної взаємодії – це певний набір промислових специфікацій бездротових персональних мереж реалізованих , як інтерфейс завдяки якому пристрої які підтримують технологію цю технологію можуть взаємодіяти між собою. Вони забезпечують обмін інформацією різні пристрої над якими можна здійснювати процес дистанційного керування , наприклад керування зі спеціального пульта або мобільного телефона засобом мобільного додатку.

До таких пристроїв можна віднести [16]:

- персональні комп'ютери;
- мобільні телефони;
- принтери та різні офісні переферійні пристрої;
- акустичні системи;
- навушники та гарнітури;

Розглянемо основні технології дистанційного обміну даними які на сьогодні доступні для використання та не потребують спеціального дозволу є безкоштовними та доступними для розробки власних продуктів (рис. 2.7).



Технологія зв'язку	Wi-Fi	Bluetooth	ZigBee	Thread
Стандарт зв'язку	IEEE 802.11	IEEE 802.15.4	IEEE 802.15.4	IEEE 802.15.4
Швидкість передачі даних	300+ Мбит/с	до 3 Мбит/с	250 Кбит/с	250 Кбит/с
Енергоспоживання	Высокое	Низкое	Низкое	Низкое
Частотний діапазон	2,4 ГГц	2,4 ГГц	2,4 ГГц	2,4 ГГц
Підтримка IP-технологій	+	-	-	+
Топологія	«звезда»	«звезда»	«mesh»	«mesh»

Рисунок 2.7 - Характеристики різних бездротових технологій

Wi-Fi - це технологія бездротової локальної мережі з пристроями на основі стандартів IEEE 802.11. Логотип Wi-Fi є торговою маркою Wi-Fi Alliance. Під аббревіатурою Wi-Fi (від англійського словосполучення Wireless Fidelity[2], яке можна дослівно перекласти як «бездротова точність»), в даний час розвивається ціла родина стандартів передачі цифрових потоків даних по радіоканалах. Основними діапазонами Wi-Fi вважаються 2.4 ГГц (2412 МГц-2472 МГц) та 5 ГГц (5160-5825 МГц).

Сигнал Wi-Fi може передаватися на кілометри навіть за низької потужності передачі, але для прийому Wi-Fi-сигналу зі звичайного Wi-Fi-маршрутизатора на далекій відстані потрібна антена з високим коефіцієнтом посилення (наприклад, параболічна антена або Wi-Fi-гармата).

Будь-яке обладнання, що відповідає стандарту IEEE 802.11, може бути протестоване у Wi-Fi Alliance та отримати відповідний сертифікат та право нанесення логотипу Wi-Fi.

Переваги Wi-Fi.

Дозволяє розгорнути мережу без прокладки кабелю, що може зменшити вартість розгортання та розширення мережі. Місця, де не можна прокласти кабель, наприклад, поза приміщеннями та в будинках, що мають історичну цінність, можуть обслуговуватися бездротовими мережами.

Дозволяє мати доступ до мережі мобільних пристроїв.

Пристрої Wi-Fi поширені над ринком. Гарантується сумісність обладнання за рахунок обов'язкової сертифікації обладнання з логотипом Wi-Fi. Мобільність. Ви більше не прив'язані до одного місця і можете користуватися інтернетом в зручній для вас обстановці. В межах зони Wi-Fi в інтернеті можуть виходити кілька користувачів з різних пристроїв [30].

Випромінювання від пристроїв Wi-Fi в момент передачі даних на порядок (в 10 разів) менше, ніж у мобільного телефону (рис.2.8).

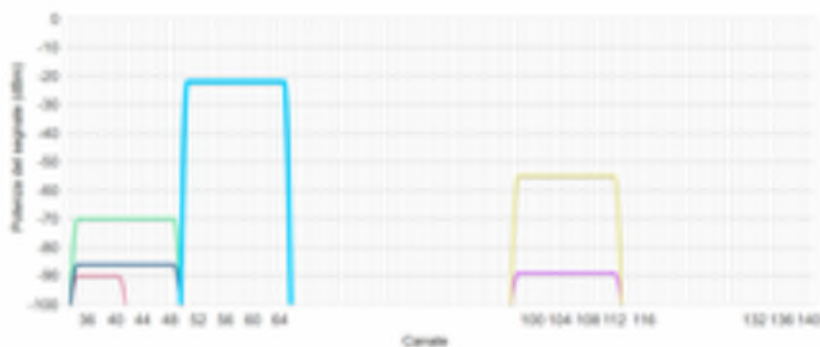


Рисунок 2.8 - Схема швидкості Wi-Fi

Bluetooth – це стандарт бездротової технології малого радіусу дії, який використовується для обміну даними між стаціонарними та мобільними пристроями на коротких відстанях з використанням радіохвиль УВЧ у діапазонах ISM, від 2,402 ГГц до 2,48 ГГц, а також для побудови персональних мереж (PAN).

Він в основному використовується як альтернатива дротовим з'єднанням, для обміну файлами між сусідніми портативними пристроями і для підключення мобільних телефонів і музичних плеєрів з бездротовими навушниками. У найбільш широко використовуваному режимі потужність передачі обмежена 2,5 мВт, що забезпечує дуже малу дальність до 10 метрів.

Bluetooth керується Bluetooth Special Interest Group (SIG), до якої входять понад 35 000 компаній-членів у галузі телекомунікацій, обчислювальної техніки, мереж та побутової електроніки. IEEE стандартизував Bluetooth як IEEE 802.15.1, але більше не підтримує цей стандарт. Bluetooth SIG спостерігає за розробкою специфікації, керує програмою кваліфікації та захищає товарні знаки.

Виробник повинен відповідати стандартам Bluetooth SIG, щоб продавати його як пристрій Bluetooth [21].

Bluetooth використовує радіотехнологію, звану стрибкоподібною перебудовою частоти. Bluetooth ділить дані на пакети і передає кожен пакет по одному з 79 призначених каналів Bluetooth.

Кожен канал має смугу пропускання 1 МГц.

Зазвичай він виконує 1600 стрибків частоти в секунду з адаптивною стрибкоподібною перебудовою частоти (AFH) включений. Bluetooth Low Energy використовує інтервал 2 МГц, що відповідає 40 каналам.

Спочатку модуляція з частотною маніпуляцією за Гауссом (GFSK) була єдиною доступною схемою модуляції. З моменту появи Bluetooth 2.0+EDR між сумісними пристроями також можуть використовуватися модуляція $\pi/4$ – DQPSK (диференціальна квадратурна фазова маніпуляція) та модуляція 8-DPSK. Говорять, що пристрої, що працюють з GFSK, працюють у режимі базової швидкості (BR), де можлива миттєва швидкість передачі даних 1 Мбіт/с.

Термін Enhanced Data Rate (EDR) використовується для опису схем $\pi/4$ -DPSK (EDR2) та 8-DPSK (EDR3), кожна з яких дає 2 та 3 Мбіт/с відповідно. Комбінація цих режимів (BR та EDR) у радіотехнології Bluetooth класифікується як радіо BR/EDR.

У 2019 році Apple опублікувала розширення під назвою HDR, яке підтримує швидкість передачі даних 4 (HDR4) та 8 (HDR8) Мбіт/с з використанням модуляції $\pi/4$ -DQPSK на каналах 4 МГц із прямою корекцією помилок (FEC)

Bluetooth - це пакетний протокол із архітектурою «головний/відомий». Один головний може зв'язуватися з сімома послідовниками в пікосеті.

Всі пристрої в даній пікосеті використовують годинник, наданий майстром, як основа для обміну пакетами.

Головний годинник цокає з періодом 312,5 мкс, два такти складають слот 625 мкс, а два слоти складають пару слотів 1250 мкс. У найпростішому випадку пакетів з одним слотом основна передача здійснюється в парних слотах, а прийом – непарних [23].

Повторювач, навпаки, отримує у парних слотах і передає у непарних слотах.

Пакети можуть мати довжину 1, 3 або 5 слотів, але завжди передача основного пакета починається в парних слотах, а передача веденого - в непарних.

Щоб використовувати бездротову технологію Bluetooth, пристрій повинен мати можливість інтерпретувати певні профілі Bluetooth, які є визначенням можливих програм і визначають загальну поведінку, яку використовують пристрої Bluetooth для

зв'язку з іншими пристроями Bluetooth. Ці профілі включають настройки для параметризації та керування зв'язком із самого початку.

Дотримання профілів заощаджує час на повторну передачу параметрів до того, як двонаправлений зв'язок стане ефективним. Існує безліч профілів Bluetooth, що описують безліч різних типів програм або варіантів використання пристроїв (рис. 2.9).



Рисунок 2.9 - Типова Bluetooth-гарнітура для мобільного телефону

Щоб розширити сумісність пристроїв Bluetooth, пристрої, що відповідають стандарту, використовують інтерфейс, що називається HCI (інтерфейс хост-контролера), між хост-пристроєм (наприклад, ноутбуком, телефоном) та пристроєм Bluetooth (наприклад, бездротовою гарнітурою Bluetooth).

Протоколи високого рівня, такі як SDP (протокол, який використовується для пошуку інших пристроїв Bluetooth у межах діапазону зв'язку, також відповідає за визначення функції пристроїв у межах діапазону), RFCOMM (протокол, який використовується для емуляції з'єднань послідовного порту) та TCS (протокол керування телефоном).

Взаємодіяти з контролером основної лінії частот через L2CAP (протокол управління та адаптації логічного зв'язку). Протокол L2CAP відповідає за сегментацію та повторне складання пакетів.

Апаратне забезпечення, що становить пристрій Bluetooth, логічно складається із двох частин; які можуть бути фізично розділені. Радіопристрій, що відповідає за модуляцію та передачу сигналу; та цифровий контролер.

Цифровий контролер, ймовірно, є ЦП, однією з функцій якого є запуск контролера зв'язку та інтерфейси з хост-пристроєм.

Проте деякі функції можуть бути делеговані апаратного забезпечення.

Контролер каналу відповідає за обробку основної смуги частот та управління протоколами ARQ та FEC фізичного рівня.

Крім того, він обробляє функції передачі (як асинхронні, так і синхронні), кодування звуку (наприклад, SBC (кодек)) та шифрування даних. ЦП пристрою відповідає за виконання інструкцій, пов'язаних з Bluetooth хост-пристрої, щоб спростити його роботу.

Для цього ЦП запускає програмне забезпечення з назвою Link Manager, яке має функцію зв'язку з іншими пристроями через протокол LMP [8].

Bluetooth-пристрій - це бездротовий пристрій малого радіусу дії. Пристрої Bluetooth виготовляються на мікросхемах інтегральної схеми RF CMOS.

Bluetooth визначається як багаторівнева архітектура протоколу, що складається з основних протоколів, протоколів заміни кабелю, протоколів керування телефоном та прийнятих протоколів.

Обов'язковими протоколами для всіх стеків Bluetooth є LMP, L2CAP та SDP.

Крім того, пристрої, що взаємодіють із Bluetooth, майже повсюдно можуть використовувати ці протоколи: HCI та RFCOMM.

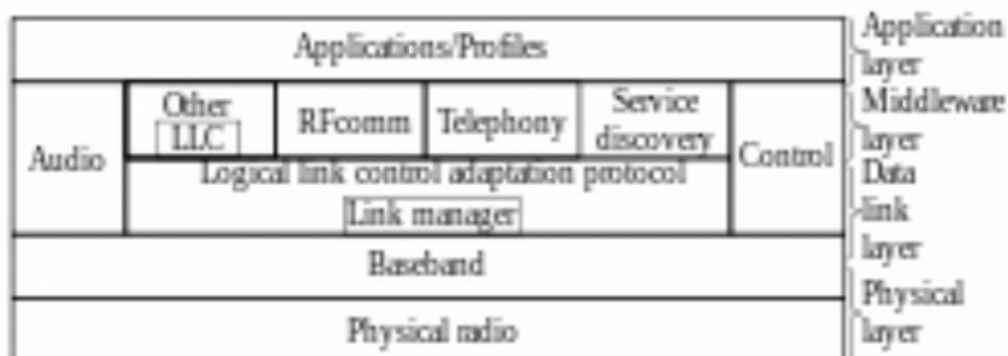


Рисунок 2.10 - Стек протоколів Bluetooth

Технологія Bluetooth у своїй роботі використовує певний стек протоколів (правил роботи), який можна розділити на дві групи (рис. 2.10):

- протоколи універсального призначення;
- протоколи для використання у вбудованих системах;

Протоколи універсального призначення створені для забезпечення функціональності та гнучкості використання на платформах різних пристроїв що підтримують використання цієї технології.

2.3. Обґрунтування вибору програмно-апаратних засобів

В даному проекті планується реалізувати систему, що складається з 3 основних компонентів, що взаємодіють через об'єкт управління, роль якого виконуватиме мікроконтролер.

1. ESP8266 - мікроконтролер китайського виробника Espressif Systems з інтерфейсом Wi-Fi. Крім Wi-Fi, мікроконтролер відрізняється відсутністю флеш-пам'яті в SoC, програми користувача виконуються із зовнішньої флеш-пам'яті з інтерфейсом SPI [17].

Мікроконтролер привернув увагу у 2014 році у зв'язку з виходом перших товарів на його основі за надзвичайно низькою ціною.

Навесні 2016 року почалося виробництво ESP8285, що поєднує ESP8266 та флеш-пам'ять на 1 МБайт. Восени 2015 року Espressif представила розвиток лінійки - мікросхему ESP32 та модулі на її основі.

- Мікроконтролер 80 MHz
- 32-bit процесор Tensilica (англ.) рос. Xtensa L106
- Можливий негарантований розгін до 160 МГц.
- IEEE 802.11 b/g/n Wi-Fi.
- Підтримується WEP та WPA/WPA2.
- 14 портів вводу-виводу (з них можна використовувати 11), SPI, I²S, UART, 10-bit АЦП. I²C можливий лише через bit-banging.

- Живлення 2,2 ... 3,6 В.
- Споживання - до 215 мА в режимі передачі, 100 мА - в режимі прийому, 70 мА - в режимі очікування.
- Підтримуються три режими зниженого споживання, все без збереження з'єднання з точкою доступу: Modem sleep (15 мА), Light sleep (0.4 мА), Deep sleep (15 мкА).
- Мікроконтролер не має на кристалі користувальницької енергонезалежної пам'яті. Виконання програми ведеться із зовнішнього SPI ПЗУ шляхом динамічного підвантаження необхідних ділянок програми в кеш інструкцій. Підвантаження відбувається апаратно, прозоро для програміста.
- Підтримується до 16 МБ зовнішньої пам'яті програм. Можливий інтерфейс Standard, Dual або Quad SPI.

Електричні параметри, цоколівки, схеми включення можна знайти в документах 0A-ESP8266EX__Datasheet і 0B-ESP8266__System_Description з Espressif SDK.

Джерело програми ESP8266 задається станом портів GPIO0, GPIO2 і GPIO15 в момент закінчення сигналу Reset (тобто подачі живлення). Найбільш цікаві два режими: виконання коду з UART (GPIO0 = 0, GPIO2 = 1 та GPIO15 = 0) та із зовнішньої ПЗУ (GPIO0 = 1, GPIO2 = 1 та GPIO15 = 0). Режим виконання коду UART використовується для перепрошивки підключеної флеш-пам'яті, а другий режим - штатний робітник.

Засоби розробки.

Програмні засоби розробки (програмний комплект розробника, SDK) складаються з:

Компілятори. Компілятор Xtensa LX106 входить до пакету компіляторів GNU Compiler Collection. Компілятор має відкриті вихідні тексти. У різних SDK можуть міститися різні збірки цього компілятора, що трохи відрізняються підтримуваними опціями.

Бібліотек до роботи з периферією контролера, стеків протоколів WiFi, TCP/IP.

Засобів завантаження файлу, що виконується, в пам'ять програм мікроконтролера.

Опціональний IDE.

Espressif вільно розповсюджує свій комплект розробника. У цей комплект входить компілятор GCC, бібліотеки Espressif та завантажувальна утиліта XTCOM. Бібліотеки постачаються у вигляді скомпільованих бібліотек, без вихідних текстів. Espressif підтримує дві версії SDK: одна на основі RTOS, інша на основі зворотного виклику (callback).

Крім офіційної SDK існує низка проектів альтернативних SDK [8]. Ці SDK використовують бібліотеки Espressif або пропонують власний еквівалент бібліотек Espressif, отриманий методами реверсинжинірингу.

"esp-open-sdk". Удосконалена версія SDK від Expressif. Містить GCC компілятор та деякі бібліотеки Expressif. Тільки Лінукс [17].

"Unofficial Development Kit" Михайла Григор'єва. У комплект входить Windows-інсталятор, компілятор GCC власної збірки з інтеграцією з графічною IDE Eclipse, актуальні комплекти бібліотек та документації Espressif, деякі утиліти. Є російськомовний форум.

"Arduino IDE for ESP8266" - доповнення до IDE Arduino, що дозволяє програмувати ESP8266 так само легко, як будь-які інші модулі Ардуїно. При цьому є мережна функціональність ESP8266. Компілятор GCC, завантажувач прошивки ESPTool.

Детальний російськомовний опис процесу встановлення та доступного API тут, приклад роботи тут.

"GNU toolchain for esp8266". Має можливість інтеграції у Visual Studio.

"ESP8266 GCC Toolchain" Макса Філіппова.

"Sming" - проект додавання Arduino сумісних бібліотек поверх стандартних бібліотек Espressif, але без середовища Ардуїно.

Мережева інфраструктура.

Типове застосування ESP8266 як апаратної основи Internet of Things найчастіше передбачає встановлення у будинках чи офісах. При цьому мережне підключення

здійснюється до домашньої/офісної локальної мережі з виходом в інтернет через роутер. Користувач пристрою може контролювати його за допомогою планшета або комп'ютера через свою локальну мережу або віддалено через Інтернет.

В свою чергу, ESP32 – серія недорогих мікросхем з малим енергоспоживанням компанії Espressif Systems. Є системою на кристалі з інтегрованими контролерами радіозв'язку Wi-Fi, Bluetooth і Thread. У серіях ESP32 та ESP32-S використовуються процесорні ядра з архітектурою компанії Tensilica, а в серіях ESP32-C та ESP32-H – ядра з відкритою архітектурою RISC-V. У мікросхемі інтегрований радіочастотний тракт: симетруючий трансформатор, вбудовані антенні комутатори, радіочастотні компоненти, малошумний підсилювач, підсилювач потужності, фільтри та модулі керування живленням. ESP32 створено та розроблено компанією, розташованою в Шанхаї, а виробляється компанією TSMC за техпроцесом 40 нм та 28 нм. Серія є наступником мікросхем ESP8266.

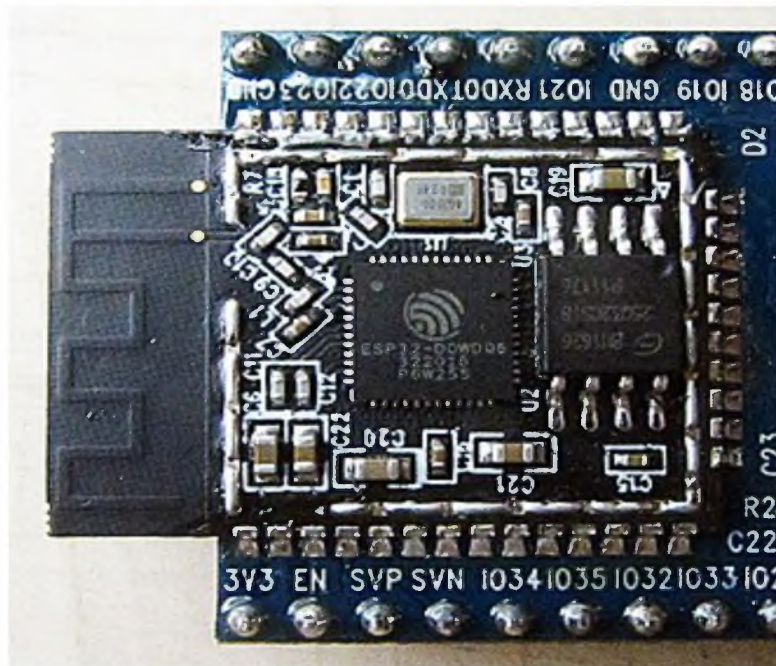


Рисунок 2.11- Зовнішній вигляд мікросхеми ESP32

Особливості ESP32 [17]:

Серії ESP32 і ESP32-S включають:

- Мікроконтролер та управління.
- Tensilica Xtensa LX6 двоядерний (або одноядерний) 32-розрядний процесор, з тактовою частотою 160 або 240 МГц та продуктивністю до 600 DMIPS (Dhrystone MIPS).
- Співпроцесор із ультранизким енергоспоживанням.
- Пам'ять: 520 КБ пам'яті SRAM.
- Бездротовий зв'язок:
- Wi-Fi: 802.11 b/g/N.
- Bluetooth: v4.2 BR/EDR and BLE.
- Периферійні інтерфейси:
- 12-розрядний АЦП до 18 каналів.
- 2×8 біт ЦАП.
- $10 \times$ портів для підключення ємнісних датчиків (що вимірюють ємність GPIO).
- Датчик температури відсутній. Інформація про нього видалена зі специфікації V2.2.
- $4 \times$ SPI майстер-інтерфейсу (провідні пристрої).
- $2 \times$ I²S майстер-інтерфейсу.
- $2 \times$ I²C майстер-інтерфейсу.
- $3 \times$ UART інтерфейсу.
- SD/SDIO/CE-ATA/MMC/ eMMC хост-контролер.
- SDIO/SPI слейв-контролери (відомі пристрої).
- Ethernet MAC interface з виділенням DMA та IEEE 1588 Precision Time Protocol support.
- CAN bus 2.0.
- ІЧ дистанційне керування (передавач/приймач, до 8 каналів).
- Можливість підключення двигунів та світлодіодів через ШІМ-вихід.
- Датчик холлу.
- Аналоговий підсилювач низького енергоспоживання.

- Безпека:
- Підтримуються всі функції безпеки стандарту IEEE 802.11, зокрема WFA, WPA/WPA2 та WAPI.
- Безпечне завантаження.
- Шифрування флеш-диску.
- 1024-бітний ключ до 768 біт для клієнтів.
- Криптографічне апаратне прискорення: AES, SHA-2, RSA, криптографії на основі еліптичних кривих (ECC), апаратний генератор випадкових чисел при включеному WiFi або Bluetooth, інакше використовується генератор псевдовипадкових чисел.

ESP32 підтримує до чотирьох банків 16-Мб зовнішньої flash QSPI і SRAM з апаратним шифруванням на основі AES із захистом користувальницьких програм і даних.

ESP32 може отримати доступ до зовнішньої flash QSPI та SRAM через швидкісні канали.

До 16 Мб зовнішньої флеш-пам'яті зіставлені з кодовим простором ЦП, що підтримує 8, 16 і 32-біт доступу. Підтримується виконання коду.

До 8 Мб зовнішньої flash/SRAM карти пам'яті на ЦП простору даних, підтримка 8, 16 та 32-біт доступу. Читання даних підтримується на флеш-пам'яті та SRAM. Запис даних підтримується SRAM.

ESP32-WROVER інтегрує 4-16 Мб зовнішньої SPI flash. 4-мб SPI flash може бути картка пам'яті на процесор простір, що підтримують 8, 16 та 32 біт доступу.

Підтримується виконання коду.

Крім 4-16 МБ SPI flash, ESP32-WROVER також інтегрує 4-8 Мб PSRAM для більшого простору пам'яті.

Мікропрограма ESP32 Wi-Fi/BT може підтримувати лише кварцовий генератор 40 МГц.

[RTC та управління низьким споживанням].

За допомогою сучасних технологій керування живленням ESP32 може перемикатися між різними режимами живлення (див. таблицю нижче).

[Потужність режими/Power modes].

Active mode / Активний режим: чіп радіо увімкнено. Чіп може отримувати, передавати чи слухати.

Modem-sleep mode / Режим сну модему: ЦП працює і годинник налаштовується. Базова смуга Wi-Fi/Bluetooth і радіо вимкнено.

2. Контролер Arduino (рис.2.12).

Arduino - це електронна платформа з відкритим вихідним кодом, заснована на простому у використанні апаратному та програмному забезпеченні (рис.2.7).



Рисунок 2.12 - Arduino IDE із прикладом простої програми

Класичні Arduino та Arduino-сумісні плати спроектовані для монтажу в стопки через штирьові роз'єми. Таким чином, базову мікропроцесорну плату доповнюють необхідною периферією і зовнішніми підключеннями [20].

Існують плати Uno, Pro, Leonardo, Mega 2560, Due та плати, наприклад Zero, з розширеним набором штирьових роз'ємів для них. Плати розширення стандартної довжини можуть встановлюватися і розширені процесорні плати (рис. 2.13).

Arduino приймає навколишнє середовище, отримуючи дані від безлічі датчиків, і впливає на навколишнє середовище, керуючи освітленням, двигунами та іншими виконавчими механізмами [20].

Основне призначення плати Arduino - взаємодія з сенсорами і пристроями, тому Arduino відмінно підходить для апаратних проектів, де потрібно просто реагувати на різні сигнали сенсорів і ручне введення. Може здатися, що в цьому немає нічого особливого, проте на ділі Arduino - складна вивірена система, значно полегшує управління пристроями.



Рисунок 2.13 - Класичний конструктив Arduino з платами розширення

Вона відмінно підходить саме для організації взаємодії інших пристроїв і виконавчих механізмів, де повновага операційна система просто не потрібно, так як мова йде просто про отримання сигналів з сенсорів і реагуванні на них (рис.2.14).

Апаратне забезпечення типової плати Arduino засноване на мікроконтролері Microchip AVR із серії megaAVR, такому як ATmega328 [20].

Відхилення від цього можна знайти, наприклад, у платах Arduino Due (32-бітний процесор Atmel SAM3X8E Arm Cortex-M3), Yun, Tre, Gemma та Zero, де використовуються інші мікроконтролери Atmel.

Плати Arduino Yún і Tre, які мають потужніший мікропроцесор на додаток до мікроконтролера, також є особливими.



Рисунок 2.14 - Arduino UNO R3 - версія SMD з інтерфейсом USB та мікроконтролером ATmega 328.

Також є варіанти з напругою живлення 3,3 і варіанти з іншою тактовою частотою. Ряд інших мікроконтролерів, таких як ESP8266, ESP32, STM32 або MSP430 також можна запрограмувати через Arduino IDE через розширення.

Arduino поставляється з власним інтегрованим середовищем розробки (IDE), заснованим на Wiring IDE . Ця програма Java доступна безкоштовно для поширених операційних систем Windows , Linux і macOS . Він заснований на Processing IDE, середовищі розробки, що спеціалізується на графіку, моделюванні та анімації. Arduino IDE поставляється з редактором коду і інтегрує gcc як компілятор. Крім того, бібліотека avr-gcc та інші бібліотеки Arduino («бібліотеки»), які значно спрощують програмування на C та C++.

У даній модифікації платформи Arduino Uno, на платформі розташовані 11 контактів. Але, на відміну від оригіналу, не всі з них можуть бути використані для цифрового введення і виведення.

Всі вони працюють з напругою 3,3 В, і розраховані на струм до 40 мА. Також кожен контакт має вбудований, але відключений за замовчуванням резистор на 20 - 50 кОм.

ESP8266 - мікроконтролер китайського виробника Espressif з інтерфейсом Wi-Fi. Крім Wi-Fi мікроконтролер відрізняється важливою для даного проекту можливістю виконувати програми з зовнішньої flash-пам'яті з інтерфейсом SPI. Цей чіп вбудований в плату Wemos D1 і використовується для взаємодії з Wi-Fi з Web сервером.

3. Купюроприймач (рис. 2.15).

Купюроприймач (валідатор, банкнотоприймач) - пристрій, призначений для прийому паперових грошей, зазвичай використовується в апаратах та системах самообслуговування населення (торгових та ігрових автоматах, платіжних терміналах, банкоматах).

За допомогою систем датчиків купюроприймач визначає номінал купюри та перевіряє її справжність, використовуючи порівняння оптичних та магнітних характеристик купюри з еталонними образами, що зберігаються у вбудованій флеш-пам'яті.

Прийняті купюри зберігаються у стеккері (металевій скриньці, сейфі) або у спеціальному мішку.

Купюроприймач може бути забезпечений пристроєм для видачі здачі паперовими купюрами, що зберігаються в окремому стреккері.



Рисунок 2.15 – Зовнішній вигляд купюроприймача

Принцип роботи купюроприймача.

Купюроприймач складається з основної частини управління, датчика, блоку підсвічування приводу, аналого-цифрового перетворювача, зовнішнього накопичувача, двигуна, вибору режиму, плати живлення для виявлення (рис. 2.16).



Рисунок 2.16 – Принцип роботи купюроприймача

При розпізнаванні банкнот порівнювати та оцінювати параметри сигналу, отримані на інтерфейсі кожного каналу, із спочатку зареєстрованими параметрами сигналу. Якщо є очевидна різниця, сигнал тривоги буде відправлений негайно, і двигун буде зупинено, і водночас буде надіслано відповідне запрошення. Як купюроприймач зчитує гроші.

Софтверна частина розробки СДК включає в себе:

1. Android software development kit (Android SDK) – набір засобів розробки програмного забезпечення який дозволяє створювати додатки для певної апаратної платформи, комп'ютерної системи, мобільних та вбудованих операційних систем та середовищ виконання програмних додатків. В даному випадку технологія розробки програмного забезпечення для мобільних платформ Android SDK – це універсальний засіб розробки мобільних додатків та допоміжних компонентів для мобільної операційної системи Android, даний пакет надає розробникам програмного

забезпечення функціональні можливості завдяки яким можна запускати тестування , налагодження отриманих в процесі розробки артефактів в режимі сумісності з різними видами операційної системи Android та спостерігати результат роботи в режимі реального часу. Даний набір програмних засобів підтримує більшу частину мобільних пристроїв серед яких є:

- мобільні телефони;
- портативні планшетні комп'ютери;
- автомобілі з вбудованими бортовими комп'ютерами , що працюють під керуванням операційної системи Android;
- телевізори з підтримкою «інтелектуального функціоналу роботи»;
- наручні годинники;
- та інші малогабаритні технічні пристрої;

2. Flask - мікрофреймворк для вебдодатків, створений з використанням Python. Його основу складає інструментарій Werkzeug та рушій шаблонів Jinja2. Поширюється відповідно до умов ліцензії BSD. Flask називається мікрофреймворком, оскільки він не вимагає спеціальних засобів чи бібліотек.

3. У ньому відсутній рівень абстракції для роботи з базою даних, перевірки форм або інші компоненти, які надають широковживані функції за допомогою сторонніх бібліотек.

Властивості мікрофреймворку Flask:

- Містить сервер для розробки та відлагоджувач.
- Вбудована підтримка юніт-тестів.
- Управління запитами RESTful.
- Використовує шаблони Jinja2.
- Має підтримку безпечних куків (сесії на стороні клієнта).
- 100% відповідність WSGI 1.0.
- Підтримка Unicode.
- Докладна документація.
- Сумісність з Google App Engine.
- Наявність розширень для забезпечення бажаної поведінки

4. Бібліотека Servo.h.

Ця бібліотека функцій для контролера Arduino надає набір функцій для управління сервоприводами. Стандартні сервоприводи дозволяють повертати привод на певний кут від 0 до 180 градусів. Деякі сервоприводи дозволяють здійснювати повні оберти заданої швидкості.

У загальному випадку сервопривід підключається трьома проводами: живлення, земля та сигнальний.

Зазвичай живлення – червоний провід і може бути підключений до виведення +5V на платі Arduino. Чорний дріт земля підключається до GND виводу Arduino, сигнальний, зазвичай жовтий, провід підключається до цифрового виводу котроллера Arduino.

Слід зазначити, що потужні сервоприводи можуть створювати велике навантаження, у цьому випадку він повинен бути окремо (не через вихід +5V Arduino). Теж правильне для випадку підключення відразу декількох сервоприводів. Переконайтеся, що привід та контролер підключено до спільної землі.

4. СУБД – NoSQL.

InterSystems Caché - Комерційна система управління операційними базами даних від InterSystems , що використовується для розробки програмних додатків для управління охороною здоров'я, банківськими та фінансовими послугами, урядом та іншими секторами.

Програмне забезпечення замовника може використовувати базу даних з об'єктним та SQL-кодом.

Caché також дозволяє розробникам безпосередньо маніпулювати базовими структурами даних: ієрархічними масивами, відомими як M-технологія.

Всередині Caché зберігає дані у багатовимірних масивах, здатних зберігати ієрархічно структуровані дані. Це ті самі «глобальні» структури даних, які використовуються мовою програмування MUMPS, які вплинули на дизайн Caché, і аналогічні тим, що використовуються в системах MultiValue (також відомих як PICK).

Технологія Caché Server Pages (CSP) дозволяє створювати веб-застосунки на основі тегів, які генерують динамічні веб-сторінки, зазвичай використовуючи дані з бази даних Caché. Caché також включає InterSystems Zen, реалізацію AJAX, яка дозволяє розробляти багатофункціональні веб-програми на основі компонентів.

Inter Systems Caché надає найважливішим додаткам наших клієнтів можливість зберігати, використовувати та аналізувати транзакційні та історичні дані одночасно у будь-яких необхідних формах.

Високошвидкісний SQL працює послідовно та безперешкодно у всіх моделях даних [9].

У міру збільшення вимог до пропускнуої спроможності та обсягу даних Caché підтримує незмінно високу продуктивність. У Caché дані можна моделювати та зберігати у вигляді таблиць, об'єктів або багатовимірних масивів (ієрархій). Різні моделі можуть безперешкодно отримувати доступ до даних без необхідності зіставлення між моделями, що знижує продуктивність. Вбудована підтримка об'єктів динамічних даних (таких як XML та JSON) забезпечує простоту взаємодії та швидку розробку веб-додатків [21].

SQL – це мова спілкування для запитів до даних Caché у всіх моделях даних.

Завдяки своїй ефективній архітектурі Caché забезпечує більш високу продуктивність SQL ніж інші технології баз даних.

Він підтримує традиційні індекси, а також індекси з бітовою картою та бітовими зрізами, які можна використовувати з транзакційними даними у реальному часі.

Дзеркала бази даних Caché не вимагають великих інвестицій у обладнання, підтримку, ліцензії на операційну систему чи сховище. Крім того, дзеркала баз даних Caché легко налаштовуються та обслуговуються, тому витрати на адміністрування зведені до мінімуму.

Рішення NoSQL відрізняються як проектуванням з урахуванням масштабування.

Підсумовуючи другий розділ, можемо зробити такі висновки:

1. Розглянуто існуючі аналоги розробки СДК.

2. Визначено підходи до проектування системи керування гри на гітарі та алгоритм її створення.

3. Обґрунтовано вибір програмно-апаратних засобів для автоматизованої системи гри на гітарі з використанням влаштованого купюроприймача та контролеру Arduino.

3. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ АВТОМАТИЗОВАНОЇ СИСТЕМИ ДЛЯ КЕРУВАННЯ КОРИСТУВАННЯМ ЕЛЕКТРОННИМИ МУЗИЧНИМИ ІНСТРУМЕНТАМИ

3.1 Розробка структурної схеми та архітектури прототипу

При дослідженні сучасних програмних додатків для дистанційного керування ЗВП можна дійти висновку, що програмний модуль повинен бути реалізований у вигляді мобільного додатку для смартфона під керуванням мобільної операційної системи Android з задіянням інтерфейсу дистанційної передачі файлів по каналу радіозв'язку Bluetooth та включати в себе наступний функціонал:

- набір функцій та методів для реалізації головного вікна програми та користувацького інтерфейсу та точки запуску додатку – MainActivity.java , та активності з реалізацією інтерфейсу керування activity_main.xml;

- файл реалізації інтерфейсу дистанційної взаємодії по радіоканалу Bluetooth мобільного додатку з самим керованим пристроєм AdapterViewList.java

- файли реалізації користувацького меню пошуку інших пристроїв device_item.xml та device_view_list.xml;

- файл основних налаштувань додатку та установок взаємодії з мобільною операційною системою Android.

Структуру компонентів системи дистанційного керування ЗВП, а також її функціональну схему відображено на рис. 3.1-3.2.

Апаратний модуль має таке функціональне забезпечення:

1. Ввімкнення та вимкнення пристрою;
2. Контроль рівню температури;
3. SMS повідомлення про закінчення роботи.

Програмний модуль має таке функціональне забезпечення:

1. Підключення до апаратного модулю;
2. Дистанційне керування пристроєм.

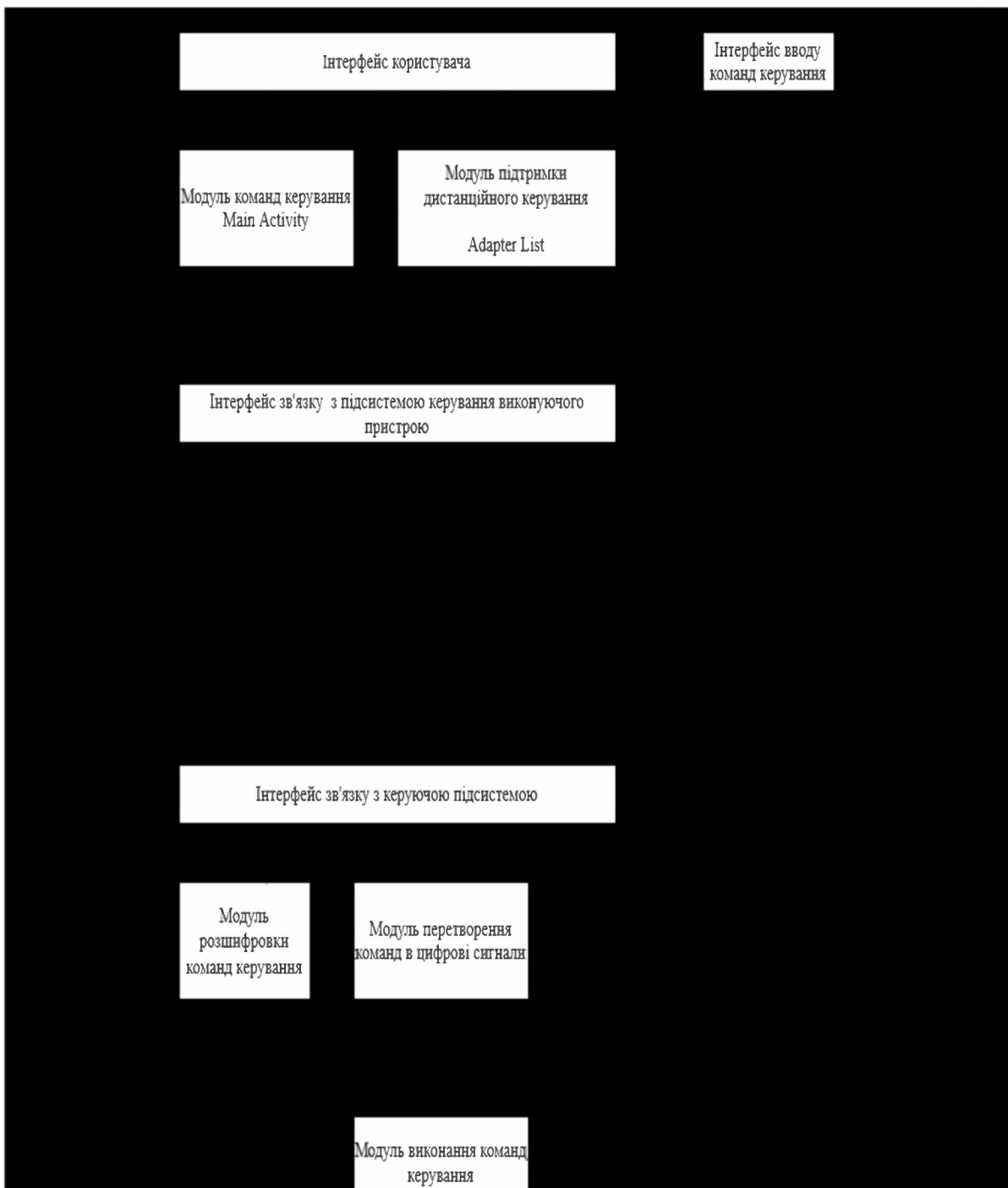


Рисунок 3.1 - Структурна схема системи дистанційного керування ЗВП

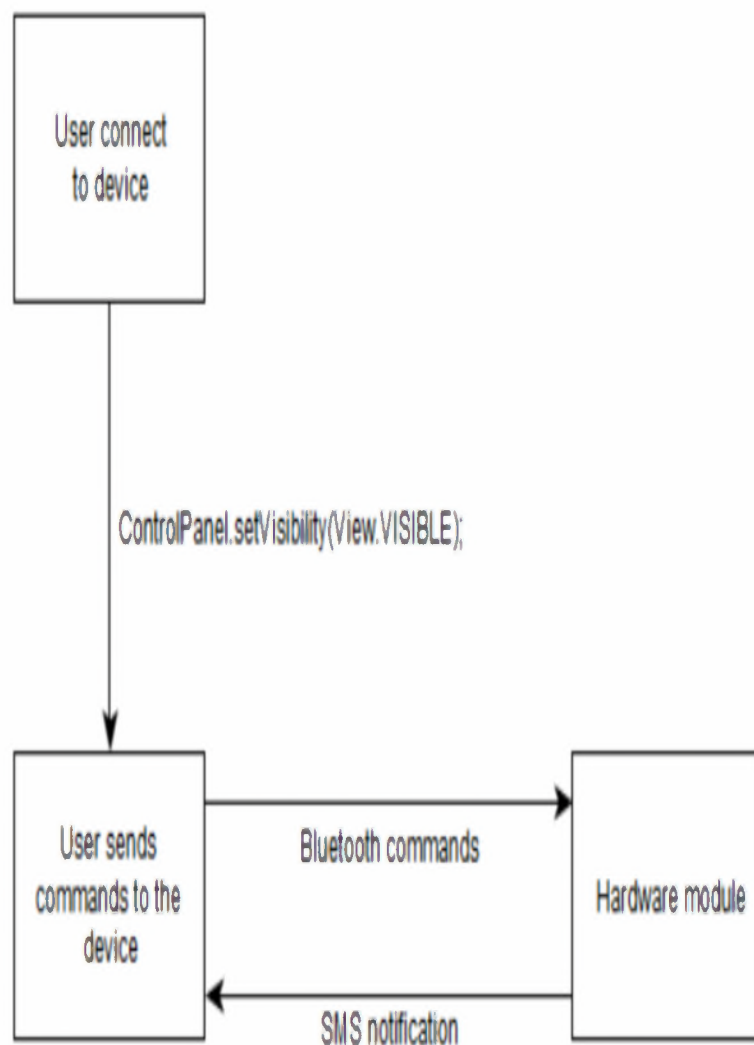


Рисунок 3.2 - Функціональна схема СДК ЗВП

Зв'язок між модулями реалізовано за допомогою технології Bluetooth та стандарту GSM.

Мобільний додаток працює на пристроях під управлінням системи Android. Мінімальна версія системи – 4.1. Остання версія, на якій проводилося тестування додатку – Android 11. Відповідно до інформації від розробника Android компанії Google, це покриває приблизно 99,8% активних пристроїв під управлінням даної операційної системи, або іншими словами, пристрої випущені, починаючи з 2012-2013 років.

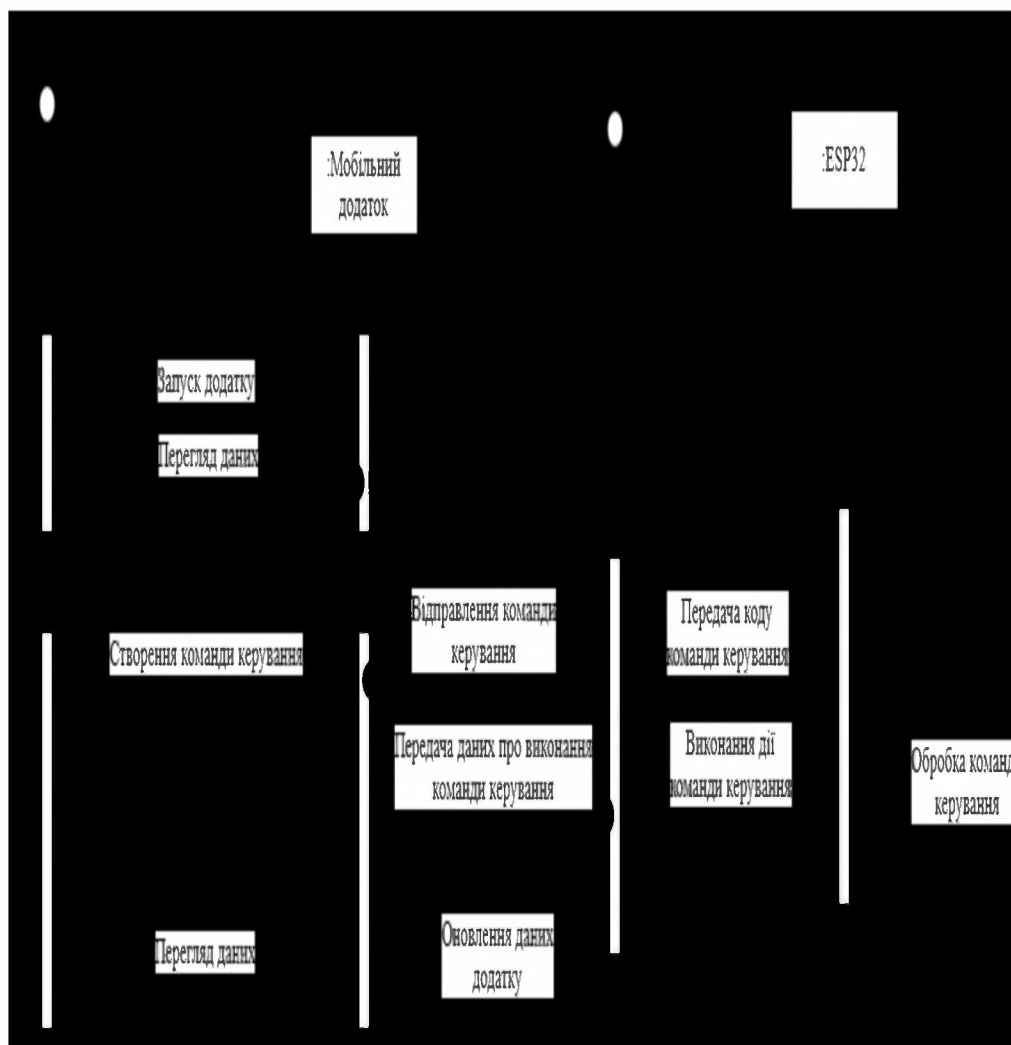


Рисунок 3.4 - Діаграма послідовностей для демонстрації процесу роботи системи дистанційного керування гри на гітарі

На рис. 3.5. зображено загальну схему реалізації алгоритму роботи додатку, яка містить всі етапи процесу дистанційного керування ЗВП при виконанні процесу керування.



Рисунок 3.5 - Загальна схема реалізації алгоритму дистанційного керування гри на гітарі

Діаграма класів розробленого додатку СДК ЗВП, яка наочно демонструє всі необхідні елементи для створення мобільного додатку, зображена на рис. 3.6.

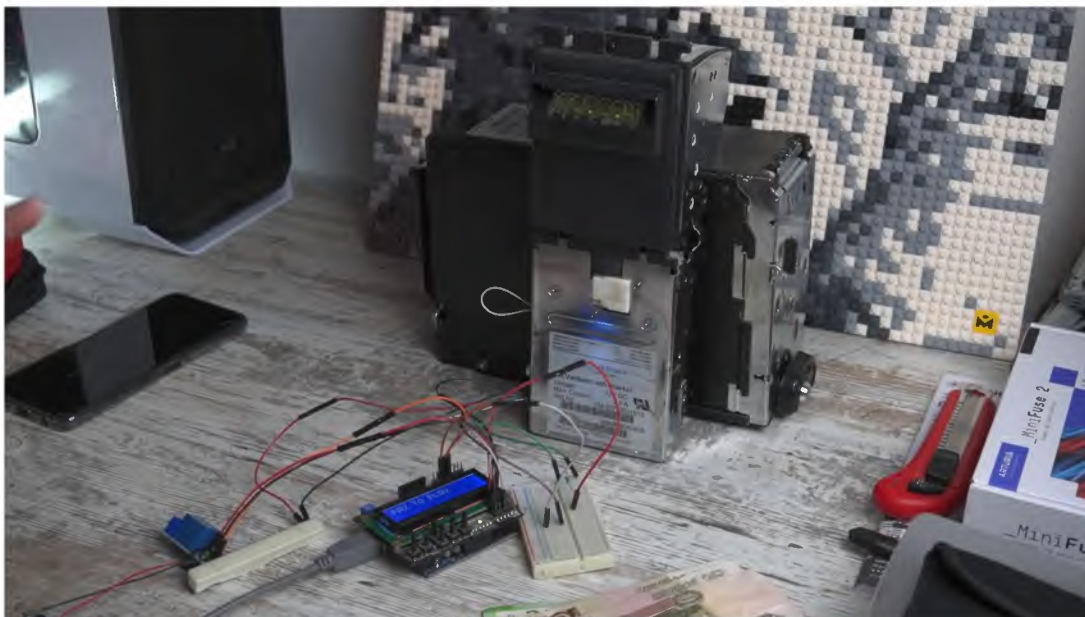


Рисунок 3.7 – ПАС АС ігрового автомату для гітари

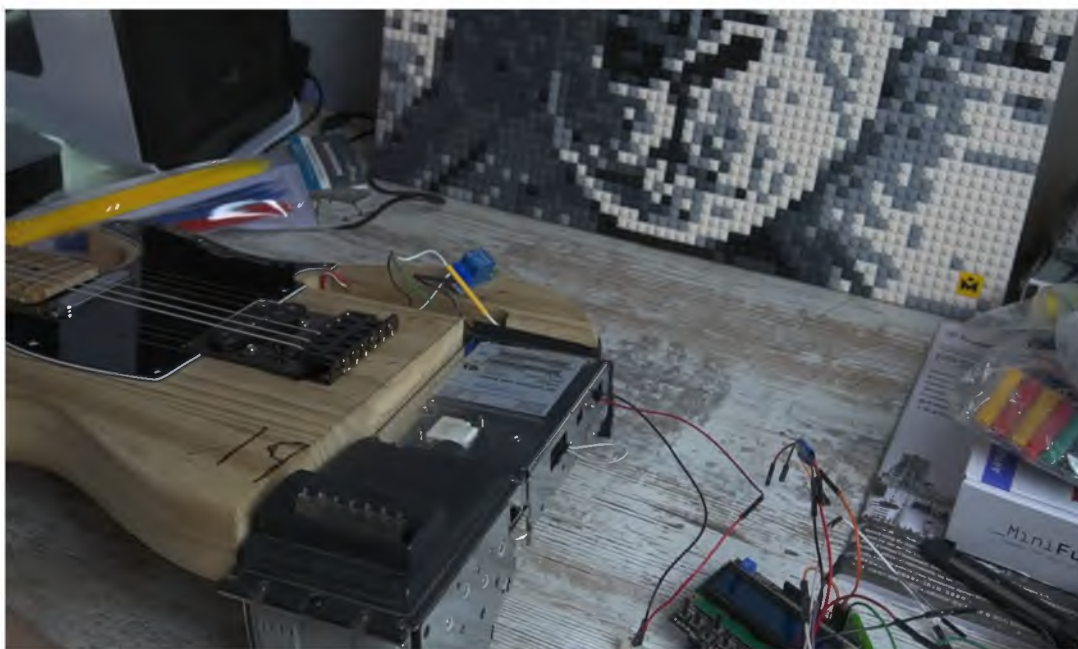


Рисунок 3.8 – Влаштування купоро приймача в гітару



Рисунок 3.9 – Загальний вигляд розробленого ігрового автомату для гри на гітарі

Представимо програмний код розробленої системи.

```

#include<Wire.h> // Підключаємо бібліотеку
#include<LiquidCrystal.h> // Підключаємо бібліотеку
#include<GyverTimer.h>
#define moneyPin // Вивід Pulse
#define controlPin 3 // реле
#define InhiBit 11 // Вивід InhiBit (сигнал заборони)
LiquidCrystallcd(8, 9, 4, 5, 6, 7);
intkeyAnalog; // кнопка
boolplaying = 0 // стан гри
intvaluePulse = 10; // Вартість одного імпульсу
intminWidthPulse = 40; // Мінімальна ширина одного імпульсу
intmaxWidthPulse = 60 // Максимальна ширина одного імпульсу
intdebounce = 4 // Захист від перешкод(шумів)
intpulseCount = 0; // Скільки імпульсів отримано

```

```

    intreceivedUAH = 0; // купюра
        longcredit = 0; // Сума
unsignedlongpulseDuration; // Як давно був останій імпульс
    unsignedlongpulseBegin = 0; // Початок імпульсу
        unsignedlongpulseEnd = 0; // Кінець імпульсу
            unsignedlongcurtime; // Час
intpostPulsePause = 500; // Час очікування, для завершення підрахунку імпульсів
        intpulseState; // Стан входу "0" чи "1"
            intlastState = 1; // Останній стан входу "0" чи "1"
                intseconds = 0; // таймер гри
                    unsignedlongsecondCost = 5; // Вартість секунди в гривнях
                        GTimermyTimer(MS);
                            inttimeMins = 0;
                                inttimeSecs = 0;
                                    voidsetup()
                                        {
pinMode(moneyPin, INPUT); // Встановити вивід moneyPin як вхід
        pinMode(controlPin, OUTPUT);
pinMode(InhiBit, OUTPUT); // Встановити вивід InhiBit як вихід
        digitalWrite(InhiBit,HIGH); // Встановити на InhiBit лог "1"
            digitalWrite(controlPin, HIGH);
Serial.begin(9600); // Включаємо послідовний порт, на швидкості 9600
        lcd.setCursor(0, 0);
            lcd.print("PAY TO PLAY");
                }
                    voidclearLine()
                        {
                            lcd.setCursor(0,0);
                                lcd.print(" ");
                                    }

```

```

String coolTime(int t)
{
    if(t >= 10) returnString(t);
    else return ("0" + String(t));
}

int startPlay()
{
    playing = 1;
    digitalWrite(controlPin, LOW);
    digitalWrite(Inhibit, LOW);
    keyAnalog = analogRead(A0);
    myTimer.setInterval(1000);
    while(credit >= 0)
    {
        if (myTimer.isReady())
        {
            seconds = credit / secondCost;
            timeMins = (seconds % 3600ul) / 60ul;
            timeSecs = (seconds % 3600ul) % 60ul;
            clearLine();
            lcd.setCursor(0, 0);
            lcd.print(coolTime(timeMins));
            lcd.print(":");
            lcd.print(coolTime(timeSecs));
            Serial.println(credit);
            credit -= secondCost;
        }
    }
    if(keyAnalog < 800 && keyAnalog >= 600)
    {
        myTimer.stop();
    }
}

```



```

        seconds = 0;
        playing = 0;
digitalWrite(controlPin, HIGH);
    digitalWrite(InhiBit,HIGH);
        return 1;
    }
keyAnalog = analogRead(A0);
    }
myTimer.stop();
    seconds = 0;
    playing = 0;
    if(credit<0) credit = 0;
digitalWrite(controlPin, HIGH);
    digitalWrite(InhiBit,HIGH);
    }
voidloop()
    {
        if(credit==0){
            lcd.setCursor(0, 0);
            lcd.print("PAY TO PLAY");}
            if(!playing)
                {
                    keyAnalog = analogRead(A0);
                    if(keyAnalog==0&&credit>0)
                        startPlay();
                    else
                        {
pulseState = digitalRead(moneyPin); // Зчитуємо значення з входу moneyPin

```

```

curtime = millis(); // Записуємо значення мілісекунд з моменту початку виконання
програмиif ((pulseState == 0) && (lastState == 1)) // Чекаємо початок імпульсу,
    логічний "0"
    {
        pulseBegin = curtime; // Записуємо значення мілісекунд
lastState = 0; // Записуємо значення "0" в перемінну lastState
    }
elseif ((pulseState == 1) && (lastState == 0)) // Чекаємо закінчення імпульсу, логічний
    "1"
    {
pulseDuration = curtime - pulseBegin;// Розрахунок тривалості імпульсу в мілісекундах
if (pulseDuration>debounce) // Захист від шумів, якщо імпульс був невеликий
    {
        lastState = 1; // Записуємо значення "1" в перемінну lastState
    }
if ((pulseDuration>minWidthPulse) && (pulseDuration<maxWidthPulse)) // Перевіряємо
    ширину імпульсу
    {
        pulseEnd = curtime;// Зберегти значення мілісекунд, закінчення імпульсу
        pulseCount++; // Інкремент лічильника імпульсів
    }
    }
if ((pulseEnd> 0) && (curtime - pulseEnd>postPulsePause)) // Перевіряємо, чи надходять
    ще імпульси
    {
        receivedUAH += pulseCount * valuePulse // Розрахунок суми
        credit += receivedUAH;
        Serial.print("Credit: "); // Вивести текст на послідовний порт
        Serial.print(credit); // Вивести значення перемінної на послідовний порт
        Serial.println(" UAH"); // Вивести текст на послідовний порт
    }

```

```
        clearLine();
        lcd.setCursor(0, 0);
        lcd.print(credit);
        lcd.print(" p.");
        seconds = credit/secondCost;
        timeMins = (seconds % 3600ul) / 60ul;
        timeSecs = (seconds % 3600ul) % 60ul;
        lcd.print(coolTime(timeMins));
        lcd.print(":");
        lcd.print(coolTime(timeSecs));
        lcd.print("");
        pulseEnd = 0; // Обнуляємо
        pulseCount = 0; // Обнуляємо
        receivedUAH = 0; // Обнуляємо
    }
}
}
}
```

Підсумовуючи третій розділ, можемо зробити такі висновки:

1. Розроблено структурну схему та архітектуру прототипу.
2. Здійснено реалізацію програми.

ВИСНОВКИ

Підсумовуючи загальний зміст дослідження, можемо зробити такі висновки:

1. Визначено, що наразі важливе місце в автоматизаційних процесах належить системам дистанційного керування (СДК), які дозволяють за допомогою засобів штучного інтелекту здійснювати контроль за різноманітними пристроями. Такими засобами програмування є мікроконтролери, з яких складається велика кількість сучасної побутової та виробничо-промислової електронної техніки. Звичайний мікроконтролер представляє собою мікросхему для керування електронними пристроями будь-якої архітектури та складності виконання. За своєю архітектурою мікроконтролер - це однокристальний цифровий обчислювальний пристрій, що може мати на одному кристалі функціонал процесора – обчислювального модуля, різних допоміжних периферійних пристроїв, наприклад, таких як універсальні цифрові порти, вводу-виводу інформації, різні інтерфейси комунікації такі як UART, USB, Ethernet, різні запам'ятовуючі пристрої. Слід зауважити, що такого набору компонентів цілком достатньо для виконання задач простого – середнього рівня складності. Отже, завдяки використанню сучасних мікроконтролерів користувачеві доступні функції дистанційного керування різною виконавчою технікою через використання інтерфейсів керування таких як радіоканали, Wi-fi, Bluetooth та ZigBee.

2. З'ясовано, що мікроконтролер (МК) являє собою невеликий комп'ютер на одному чіпі інтегральної схеми (ІС) НВІС метал-оксид-напівпровідник (МОП). Мікроконтролер містить один або кілька процесорів (процесорних ядер), а також пам'ять та програмовані периферійні пристрої вводу/виводу. Програмна пам'ять у вигляді фероелектричної ОЗУ, флеш-пам'яті NOR або OTP ROM також часто включається до мікросхеми, а також невеликий обсяг ОЗУ. Мікроконтролери призначені для додатків, що вбудовуються, на відміну від мікропроцесорів, що використовуються в персональних комп'ютерах або інших додатках загального призначення, що складаються з різних дискретних мікросхем. У сучасній термінології мікроконтролер нагадує систему на кристалі (SoC), але менш складний. SoC може підключати зовнішні мікросхеми мікроконтролера як компоненти

материнської плати, але SoC зазвичай поєднує передові периферійні пристрої, такі як графічний процесор (GPU) і контролер інтерфейсу Wi-Fi, як внутрішні схеми блоку мікроконтролера. Мікроконтролери використовуються в продуктах і пристроях з автоматичним керуванням, таких як системи керування автомобільними двигунами, медичні пристрої, що імплантуються, пульти дистанційного керування, офісні машини, побутова техніка, електроінструменти, іграшки та інші вбудовувані системи.

3. Окреслено, що дистанційне керування (ДК) – це передача керуючого впливу або сигналу чи імпульсу від керуючої системи, чи конкретної особи – оператора до об'єкта керування, що знаходиться на певній відстані або якщо при керуванні певною системою чи технічним пристроєм немає можливості передавати сигнал напряму, якщо об'єкт управління змінює своє розташування у просторі. Зазвичай ДК складається із передавача – пульта дистанційного керування та приймача який надалі може віддавати керуючі сигнали всій конкретній системі, та виконавчих механізмів, та інших складових систему керування якою відбувається. Системи ДК мають можливість використовувати різні канали зв'язку. Канал зв'язку для виконання механічного керування – це канал зв'язку, який використовується у випадку коли об'єкти віддалені один від одного на невелику відстань або якщо треба забезпечити миттєву, не спотворену різними видами впливу реакцію систему над якою здійснюється процес керування.

4. Після аналізу наявних у доступі мобільних додатків для СДК ЗВП можна дійти висновку, що питання дистанційного керування пристроями є актуальним для безлічі користувачів, але є проблеми у знаходженні зручних та зрозумілих додатків для певних груп користувачів та досі існують конфлікти сумісності додатків керування з деякими конкретними моделями різноманітних пристроїв.

5. При дослідженні сучасних програмних додатків для дистанційного керування ЗВП можна дійти висновку, що програмний модуль повинен бути реалізований у вигляді мобільного додатку для смартфона під керуванням мобільної операційної системи Android з задіянням інтерфейсу дистанційної передачі файлів по каналу радіозв'язку Bluetooth та включати в себе наступний функціонал:

- набір функцій та методів для реалізації головного вікна програми та користувацького інтерфейсу та точки запуску додатку – MainActivity.java, та активності з реалізацією інтерфейсу керування activity_main.xml;

- файл реалізації інтерфейсу дистанційної взаємодії по радіоканалу Bluetooth мобільного додатку з самим керованим пристроєм AdapterViewList.java

- файли реалізації користувацького меню пошуку інших пристроїв device_item.xml та device_view_list.xml;

- файл основних налаштувань додатку та установок взаємодії з мобільною операційною системою Android.

6. В результаті розроблено ефективний алгоритм обробки інформації для технології керування користуванням електронними музичними інструментами. Влаштований купюроприймач в гітару дозволяє фіксувати ліміт гри на гітарі та надає можливість пролонгації фіксованого тарифу. Разом із тим, програмний модуль для функціонування на мобільній операційній системі Android, що буде реалізовувати своїм функціоналом дистанційне керування ЗВП на мікропроцесорній базі мікроконтролеру ESP32, який в свою чергу буде виконувати функції радіоприймача, а керування виконується через взаємодію мобільного пристрою (смартфону) та мікропроцесору шляхом реалізації бездротового інтерфейсу керування за використанням технології Bluetooth. Програмне забезпечення реалізовано у вигляді мобільного додатку створеного на мові програмування високого рівня Java та інструментальними засобами розробки Android studio, призначенням якого є керування даним ЗВП.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Александреску О. В. Сучасне проектування на C++. / О. В. Александреску – Вільямс, 2014. – 336 с.
2. Ардатський С. Н., Бартунов О. С. Управління доступом у складних інформаційних системах. – Освітні портали. Випуск 1. - 2005. -187 с.
3. Бабинова Н. В., Гризов А. И., Сальников Д. М., Сидоренко М. С., Смородинов О. В. Нові платіжні технології. Інформаційно-справочну видання./Під ред. А. И. Гризова. М.: АОЗТ «Рекон», 2001. - 272с.
4. Бодрова Г. А., Логвін В. І. Позиціонування та взаємодія у бездротових сенсорних мережах / Г. А. Бодрова, В. І. Логвін // Молодий вчений. – 2015. – № 6. – С. 129-132.
5. Вислоух С. П. Інформаційні технології в задачах технологічної підготовки приладо- та машинобудівного виробництва : монографія / С. П. Вислоух. – К. : НТУУ «КПІ», 2011. – 488 с.
6. Ворожко В. П., Корченко О. Г. Захист інформації з обмеженим доступом. Збірник нормативних документів. – К.: КУЦА, 1999. – 283 с
7. Гайкович В. Ю., Єршов Д. В. Основи безпеки інформаційних технологій. М.: МІФІ, 1995. – 285с.
8. Голощанов О. Google Android. Програмування для мобільних пристроїв, 2011. - 438 с.
9. Грушо О. А., Тимоніна О. Е. Теоретичні основи захисту інформації. – М · Яхтсмен, 1996. – 192 с.
10. Джошуа, Блох Java. Ефективне програмування / Блох Джошуа. - М.: ЛОРИ, 2014. - 292 с.
11. Домарьов В. В. Безпека І. Т. Методологія створення систем захисту. – М. – СПб. – Київ, 2002. – 688 с.
12. Інтернет-ресурс. АСУ. – Режим доступу: <https://uk.wikipedia.org/wiki> .
13. Інтернет-ресурс. Arduino. Вікіпедія. – Режим доступу: [https://de.wikipedia.org/wiki/Arduino_\(Plattform\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Arduino_(Plattform)) .

14. Інтернет-ресурс. ESP32. – Режим доступу: <https://www.espressif.com/en/products/socs/esp32>
15. Ліпунцов Ю. П. Управління процесами. М: Компанія АйТі, 2003. – С. 33-42.
16. Лотов О. В., Поспелова І. І. Багатокритеріальні задачі прийняття рішень: навч. посіб. М.: МАКС Прес, 2008. – С. 77-89.
17. Офіційний сайт Arduino. Інтернет-ресурс. – Режим доступу: <https://www.arduino.cc>.
18. Поспелов Г. С Штучний інтелект - основа нової системи автоматизації діяльності організації. // [Електронний ресурс] - Режим доступу: http://www.in-line.ru/solutions/business_appl.
19. Самохвалов Ю. Я., Темпиков В. О., Хорошко В. О. Організаційно-технічне забезпечення захисту інформації: Навчальний посібник / За ред. проф. Хорошка В.О. – К.: НАУ, 2002. – С. 207.
20. Смірнова Г. Н. Проектування економічних інформаційних систем: Посібник для студентів економічних вузів, навч. за спец.: «Прикладна інформатика в економіці», «Прикладна інформатика у менеджменті», «Прикладна інформатика в юриспруденції». - М.: Фінанси та статистика, 2003. - 511 с.
21. Соколов В. Ю. Інформаційні системи і технології: Навчальний посібник – Київ ДУІКТ. - 2010. – С. 33-49.
22. Сташин В.В. Проектування цифрових пристроїв на однокристалних мікроконтролерах / Сташин В.В. - М.: Енергоатомвидав., 2010. – 224 с.
23. Усков О. О. Методичні вказівки з виконання курсового проекту по курсу «Розробка і стандартизація програмних засобів інформаційних технологій». Смоленськ: СФ АНО ВПО ЦС РФ «РУК», 2007. – С. 15- 44.
24. Уокерлі Дж. Архітектура та програмування мікроЕОМ: У 2-х кн./Пер. з англ. М.: Світ, 1984. - Кн. 2. - 359 с.
25. Щелкунов М. М. Мікропроцесорні засоби та системи / Щелкунов М. М., Діанов О. Н. - М.: Радіо та зв'язок, 2009. – 360 с.

ДЕМОНСТРАЦІЙНІ МАТЕРІАЛИ (презентація)

ПРЕЗЕНТАЦІЯ НА ТЕМУ:

*“Розробка автоматизованої системи управління
для керування користуванням електронними
музичними інструментами”*

Підготував: студент Шкредов О.С.

Науковий керівник: к.ф.-м.н., доц. Тушич А.М.

ОБ'ЄКТ ТА ПРЕДМЕТ ДОСЛІДЖЕННЯ

Об'єктом дослідження є процес проектування та реалізації автоматизованої системи управління для керування користуванням електронними музичними інструментами.

Предмет дослідження - особливості розробки та впровадження автоматизованої системи управління для керування користуванням електронними музичними інструментами за допомогою ігрового автомату та контролера Arduino.

АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ

Наразі важливе місце в автоматизаційних процесах належить системам дистанційного керування (СДК), які дозволяють за допомогою засобів штучного інтелекту здійснювати контроль за різноманітними пристроями. Такими засобами програмування є мікроконтролери, з яких складається велика кількість сучасної побутової та виробничо-промислової електронної техніки. Звичайний мікроконтролер представляє собою мікросхему для керування електронними пристроями будь-якої архітектури та складності виконання.

МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ

Полягає в розробці та застосуванні ефективного алгоритму обробки інформації для керування користуванням електронними музичними інструментами за допомогою засобів штучного інтелекту.

Поставлена мета передбачає розв'язання таких завдань:

- розглянути теоретичні засади використання СДК;
- проаналізувати особливості сучасних СДК;
- дослідити алгоритм створення ПАК для гри на гітарі на базі Arduino;
- спроектувати автоматизованої системи управління для керування користуванням електронними музичними інструментами із використанням купюроприймача та контролера.

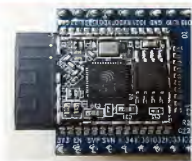
МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ:

- Методи системного аналізу;
- Аналіз наукової літератури;
- Спостереження;
- Абстрагування;
- Узагальнення.

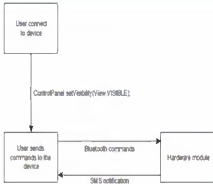
Схема дистанційної взаємодії мобільного пристрою з різними виконавчими кінцевими пристроями



Зовнішній вигляд мікросхеми ESP32



Функціональна схема SDK ЗВП



Загальна схема реалізації алгоритму дистанційного керування ЗВП



Arduino UNO R3 - версія SMD з інтерфейсом USB та мікроконтролером ATmega 328.



Зовнішній вигляд купюроприймача



Влаштування купюроприймача в гітару



Загальний вигляд розробленого ігрового автомату для гри на гітарі



ВИСНОВКИ

В результаті розроблено ефективний алгоритм обробки інформації для керування користуванням електронними музичними інструментами на базі Arduino. Влаштований купюроприймач в гітару дозволяє фіксувати ліміт гри на гітарі та надає можливість пролонгації фіксованого тарифу. Разом із тим, програмний модуль для функціонування на мобільній операційній системі Android, що буде реалізовувати своїм функціоналом дистанційне керування ЗВТ на мікропроцесорній базі мікроконтролеру ESP32, який в свою чергу буде виконувати функції радіоприймача, а керування виконується через взаємодію мобільного пристрою (смартфону) та мікропроцесору шляхом реалізації бездротового інтерфейсу керування за використанням технології Bluetooth. Програмне забезпечення реалізовано у вигляді мобільного додатку створеного на мові програмування високого рівня Java та інструментальними засобами розробки Android studio, призначенням якого є керування даним ЗВТ.

ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!