

1 Schnittstellen

1.)

Die Schnittstelle zwischen Spracherkennung und Steuerung ist fertig.

2.)

Die Schnittstelle zwischen dem Chipkartenleser und der Steuerung ist fertig.

3.)

Bei der Schnittstelle zwischen Steuerung und Sprachausgabe fehlen noch die Fälle, falls die Chipkarte nicht gelesen werden kann oder die Mustererkennung kein Ergebnis bringt.

Szenario: Chipkarte fehlerhaft

Wenn die Chipkarte nicht gelesen werden kann, wird der User darum gebeten diese erneut vor den Chipkartenleser zu halten. Beim dritten Fehlversuch soll eine Meldung ausgegeben werden, dass die Karte momentan nicht gelesen werden kann und das er es später probieren soll.

Dazu prüft die Steuerungsgruppe die Gültigkeit der Chipkartennummer. Sollte diese fehlerhaft sein, wird eine XML-Nachricht an die Sprachausgabe geschickt. (Typ: Fehler, Inhalt: Erkennung) Beim dritten Fehlversuch, soll die XML-Nachricht (Typ:Fehler, Inhalt: defekt) gesendet werden.

Szenario: Mustererkennung bringt kein Ergebnis

siehe Szenario bei Punkt 5.

4.

Schnittstelle zwischen Bewegungsmelder und Steuerung soll folgendermaßen implementiert werden.

Der Bewegungsmelder soll von der Steuerung ein- bzw. abschaltbar sein.

Dazu wird von der Steuerung eine XML-Nachricht an den Bewegungssensr geschickt.

Der Inhalt besteht aus den Tags <Bewegung>AUS</Bewegung> zum Ausschalten und <Bewegung>AN</Bewegung> zum Einschalten des Bewegungsmelders. Der Bewegungsmelder sendet bei Erkennung von Bewegung ein <Bewegung></Bewegung> an die Steuergruppe solange er eingeschaltet ist.

5.)

Bei der Schnittstelle zwischen Steuerung und Mustererkennung fehlen noch auf Seiten der Steuerung die Befehle zum Starten der Mustererkennung und

zum Anlegen und Löschen von Usern aus der Mustererkennungssoftware. Ausserdem muss noch der Fall abgefangen werden, dass die Mustererkennung kein Ergebnis bringt.

Szenario: Mustererkennung bringt kein Ergebnis

In diesem Fall soll der User darauf hingewiesen werden, dass er sich bitte so hinstellen soll, dass er genau in die Kamara schaut. Sollte die Erkennung beim zweiten Mal misslingen wird die Mustererkennung übersprungen.

Technisch sendet die Mustererkennung, wenn sie niemanden erkennt, eine Fehlermeldung an die Steuerung. Bei der ersten Fehlermeldung wird von der Steuerung eine Nachricht an die Sprachausgabe geschickt. (Typ: Begrüssung, Inhalt: Position) Der User wird daraufhin gebeten sich vor der Kamara auszurichten. Daraufhin startet die Steuerung die Mustererkennung erneut. Sollte wieder ein Fehler auftreten, wird einfach mit der Bestellung forgefahren.