

ĐẠI HỌC QUỐC GIA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH  
TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÁCH KHOA  
KHOA KHOA HỌC VÀ KỸ THUẬT MÁY TÍNH



**Báo cáo hằng tuần**  
**Đề án đa ngành: Hướng trí tuệ nhân tạo**  
**SMART ROOM SYSTEM**

**GVHD:** Bùi Xuân Giang

**Nhóm:** S

**Tuần:** 5

**Mô tả dự án:**

Hệ thống tự động điều khiển một căn phòng.

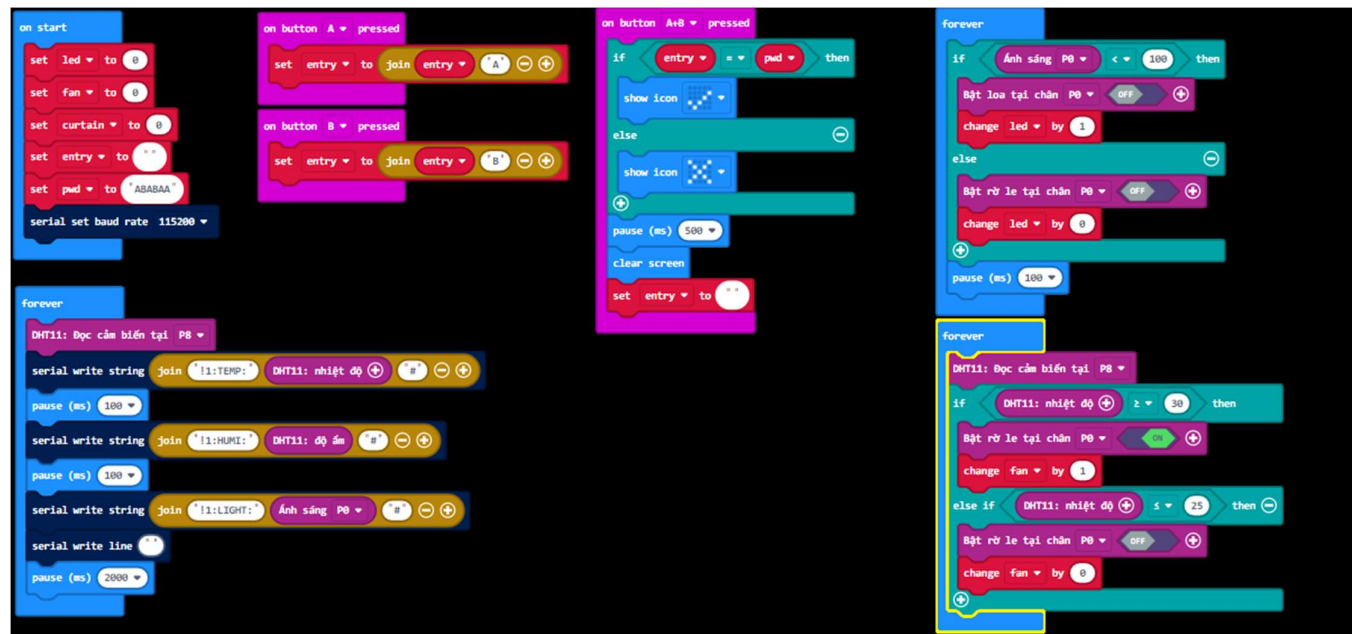
- Tự động bật, tắt đèn, quạt, máy sưởi.
- Ứng dụng điều khiển có thể chạy trên nhiều thiết bị (PC, mobile, web) và nhận lệnh bằng giọng nói.
- Hệ thống lưu thói quen tắt đèn của người dùng để tự động tắt.

### Tiến độ hiện tại:

Thành viên	Nhiệm vụ	Kết quả
Đoàn Tây Đô	Hiện thực nhận và hiển thị dữ liệu từ server.	Hoàn thiện cơ bản front – end, hoàn thành hệ thống điều khiển tự động bật tắt quạt, máy sưởi theo nhiệt độ.
Lê Khánh Toàn	Hiện thực phần đăng nhập, đăng xuất.	Hoàn thành hệ thống đăng nhập.
Hạnh	Tiến hành thử gửi dữ liệu lên server.	Cơ bản đã gửi, nhận dữ liệu từ Microbit lên server thành công.
Trần Ngọc Anh Quân	Tìm hiểu về Speech to Text API trên C# của Microsoft.	Chương trình đã nhận được các lệnh cơ bản. Bắt đầu tiến hành hiện thực lexer.
Phạm Hoàng Vũ	Tìm hiểu về Speech to Text API trên C# của Microsoft.	Chương trình đã nhận được các lệnh cơ bản. Bắt đầu tiến hành hiện thực lexer.

### Một số hình ảnh chi tiết về sản phẩm:

#### Code Microbit:



### UI ứng dụng:



### Vấn đề:

- Nhóm vẫn chưa tìm được cách nhận dữ liệu từ Adafruit về, code hoạt động được trên server test nhưng không thể hoạt động được trên Adafruit.
- Trong Adafruit, active key sẽ tự động thay đổi sau một khoảng thời gian. Nếu user không cập nhật sẽ không thể truy cập, do đó gây khó khăn cho người dùng.

### Kế hoạch tuần 5:

- Tiếp tục tìm hướng xử lý để nhận dữ liệu từ Adafruit. Nếu không thể xử lý trực tiếp trên C# để chạy Unity thì sẽ tiến hành tìm cách chạy python trên Unity.
- Tìm cách xử lý vấn đề thay đổi active key.
- Hoàn thành hệ thống hẹn giờ tắt của các thiết bị.
- Đưa hệ thống nghe giọng nói vào Unity để thử nhận lệnh.
- *Option:* Thêm hệ thống bot tự động trả lời.