

Smartwatch (Prototype)_____

_____ *User manual*

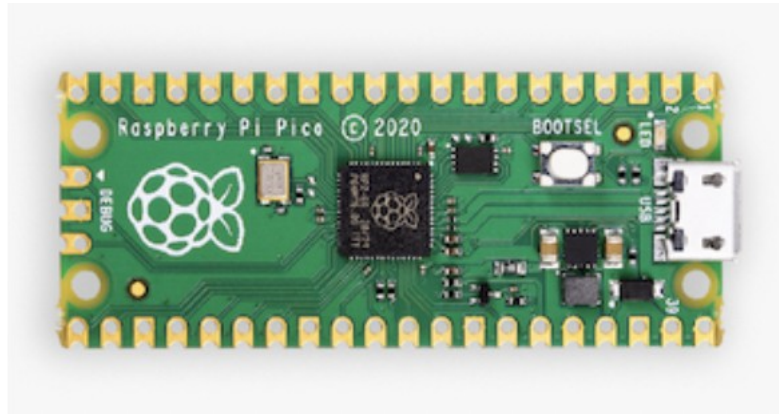


Hardware Lijst

Raspberry Pi Pico

Documentatie:

<https://www.raspberrypi.org/documentation/rp2040/getting-started/>



Pico Display Pack

Documentatie :

<https://shop.pimoroni.com/products/pico-display-pack>

<https://github.com/pimoroni/pimoroni-pico/tree/main/micropython/examples>

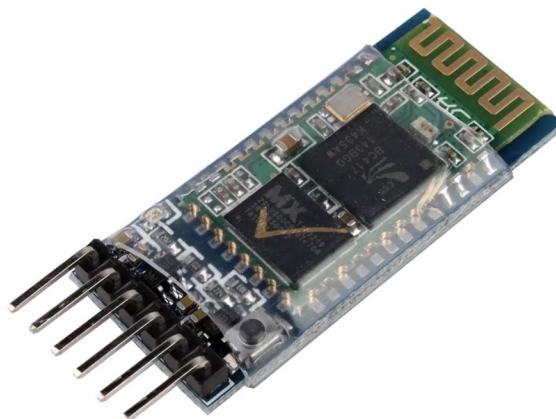


HC-05 Bluetooth Module

Documentatie:

https://cdn.makezine.com/uploads/2014/03/hc_hc-05-user-instructions-bluetooth.pdf

<https://drive.google.com/file/d/0ByfmRaocZIg0S0x0UGdmNC15Z3c/edit>



Gebruikershandleiding

Aan/uitzetten en resetten van de smartwatch

De smartwatch kan aangezet worden met de Reset knop aan de zijkant van het apparaat.



Als deze knop ingedrukt word zal de smartwatch opstarten, (mits de smartwatch voldoende opgeladen is). tevens kan deze knop ook gebruikt worden om het apparaat te resetten mocht de gebruiker een bug tegen komen in het prototype die de smartwatch laat crashen.

Het uitzetten van de smartwatch gaat via het hoofd menu. Er is een menu optie “STOP”, als deze geselecteerd wordt zal de smartwatch uit gaan.

Navigeren.

Het navigeren van de menu's en de apps gaat via de 4 knoppen naast het scherm van de smartwatch. Wat de knoppen doen hangt af van het menu waar de gebruiker in zit. Aan de randen van het scherm is bij iedere knop een icoontje te vinden, dit icoontje schept duidelijkheid over wat de knop zou moeten doen.



Opladen van de smartwatch

De smartwatch kan worden opgeladen via de micro-usb poort. Hier kan een normale telefoon oplader voor gebruikt worden (5V – 9V).



Spellen

De smartwatch bevat 2 (demo) spellen. Spellen zouden eventueel gebruikt kunnen worden om data te verkrijgen over de gebruiker. Met de juiste spellen zou je cognitief niveau kunnen bepalen of naar het reactie vermogen kunnen kijken van de gebruiker.



Een voorbeeld hier van is te vinden in het spel “quick man”. Bij dit spel is het de bedoeling dat de speler zo snel mogelijk op een knop drukt als er “GO” in het scherm staat. Als de speler dit gedaan heeft wordt gemeten hoe snel de speler dit heeft kunnen doen.

Opties

in het opties menu zijn 2 apps te vinden. Dit zal voor het uiteindelijke product natuurlijk veel meer bevatten. Zoals text grootte, interface kleur, energiebesparing, profielen ect. Voor nu is er een app om de helderheid van het beeld aan te passen, en een app om de tijd in te stellen. De gewijzigde instellingen zullen automatisch opgeslagen worden in de smartwatch. Als de smartwatch opnieuw aangezet wordt zal hij dus deze instelling inladen.



Sync

de smartwatch kan met een smartphone verbonden worden via bluetooth met behulp van de smartphone app. Als de sync app gestart is zal de smartwatch alles benodigde data synchroniseren en een



bericht op het scherm laten zien wanneer dit klaar is. De data bevat alle items voor de to-do en boodschappen app. Voor het uiteindelijke product zal hier meer informatie bij zitten, zo zouden er ook tijden bij kunnen staan zodat de gebruiker notificaties kan ontvangen voor items op zijn to-do list, of zelfs zou er een agenda gemaakt kunnen worden.

To-Do

Met deze app kan de gebruiker zijn/haar dagelijkse taken zien en deze taken afstrepen



als ze voldaan zijn. De To-Do app is maar bedoeld voor 1 dag, en dient iedere dag opnieuw opgesteld te worden door een begeleider via de smartphone app en de sync app. Dit zou eventueel uitgebreid kunnen worden naar meerdere dagen in een latere versie.



Boodschappen

De gebruiker kan via deze lijst een boodschappen lijstje en items afstrepen. Deze lijst wordt ingeladen vanuit de smartphone via de sync app. Verder werkt deze app hetzelfde als de to-do app.