

1. Wprowadzenie

1.1. Cel

Celem projektu jest stworzenie szybko reagującego systemu przetwarzającego 4 gesty, dzięki któremu możliwe będzie sterowanie barwą oraz jasnością kwadratu znajdującego się na stronie serwera.

1.2. Skład zespołu

Imię i Nazwisko	Nr indeksu
Karolina Romanowska	304120
Michał Matak	304071

2. Opis systemu:

2.1. opis środowiska

Obraz systemu Linuks zostanie przygotowany przy pomocy Buildroota. Wykorzystana zostanie platforma wirtualna, dostarczona przez emulator QEMU, która będzie emulować komputer jednopłytkowy 64-bitowy o procesorze ARM z kamerą. Serwer będzie uruchomiony na maszynie gospodarza - komputerze z systemem operacyjnym Windows 10.

2.2. działanie systemu z punktu widzenia użytkownika

Użytkownik wykonując odpowiedni gest przed kamerą podłączoną do komputera jednopłytkowego chce zmienić kolor lub jasność światła w pokoju. Komputer jednopłytkowy rozpoznaje gest i wysyła dane o nim do serwera poprzez WiFi. Serwer odpowiednio modyfikuje parametry światła. W tym przypadku, w realizacji na maszynie wirtualnej, kamerą urządzenia będzie kamera laptopa, a jasność i kolor światła będą reprezentowane poprzez graficzny interfejs użytkownika.

2.3. opis wymagań

Od systemu wymagamy aby reagował

2.4. schemat systemu

2.5. opis poszczególnych elementów systemu

3. Analiza literatury:

4. Testowanie