

# Interaction Design 1 Technische Documentatie

Voor dit project heb ik een Arduino Micro, een watersensor en OpenFrameworks gebruikt. OpenFrameworks zorgde ervoor dat wanneer mijn watersensor een hogere waarde kreeg dan 600 er een visualisatie op mijn scherm verscheen. In dit geval was dat een sphere die steeds een stapje groter wordt als hij over de 600 ging. Dus elke keer als je een slok neemt wordt de sphere groter. Ik heb de Arduino micro gebruikt omdat ik een zo klein mogelijk apparaatje wilde gebruiken, het moest namelijk op de drinkfles passen en niet te veel uitsteken.

Ik kwam er al snel achter dat de watersensor niet ideaal was, voor mijn project. Hij werkte namelijk het best met het detecteren van water en niet met hoeveel water er in het flesje zit. Daarom heb ik ervoor gekozen om de sensor helemaal boven in de fles te plaatsen, waar hij geen water kan aanraken. Ik heb de sensor dus alleen gebruikt om water te detecteren en niet om het niveau van het water te meten. Het liefst had ik een sensor gehad die kon meten hoeveel water er uit de fles komt, zodat ik de waardes van hoeveel water er is gedronken ook kon gebruiken.

