

# Návrh

**Vision Lab – fyzikálne experimenty**

**Skupina SEJ2**

**Soňa Senkovičová, Erik Szalay, Jozef Kubík, Juraj Vetrák**

**18.11.2018**

# Obsah dokumentu

<b>1. ÚVOD</b>	<b>3</b>
1.1 ÚČEL DOKUMENTU	3
1.2 POUŽÍVANÉ DEFINÍCIE, AKRONYMY A SKRATKY	3
<b>2. ŠPECIFIKÁCIA VONKAJŠÍCH INTERFEJSOV</b>	<b>3</b>
<b>3. FORMÁTY SÚBOROV</b>	<b>4</b>
3.1 AKTUÁLNA SNÍMKA Z WEBOVEJ KAMERY V POZASTAVENOM ZÁZNAMU – JPG	4
3.2 AKTUÁLNY ZÁZNAM GRAFU - JPG	4
3.3 EXPORT DOKUMENTU Z POZASTAVENÉHO ZÁZNAMU – PDF	5
3.4 EXPORT SUROVÝCH DÁT Z MERANIA – CSV	6
3.5 IMPORT AJ EXPORT KONFIGURAČNÉHO SÚBORU - TXT	6
<b>4. POUŽÍVATEĽSKÉ ROZHRAVIE</b>	<b>6</b>
4.1 HLAVNÁ OBRAZOVKA	6
4.2 SPUSTENÉ MERANIE	7
4.3 EXPORTOVANIE ÚDAJOV	7
4.4 KOMENTÁR POUŽÍVATEĽA	8
4.5 NASTAVENIE GRAFU A KYVADLA	8
4.6 NASTAVENIE WEBOVEJ KAMERY	9
4.7 POPIS	9
<b>5. NÁVRH IMPLEMENTÁCIE</b>	<b>10</b>
5.1 PREHĽAD POUŽÍVANÝCH TECHNOLOGIÍ	10
5.1.1 Programovací jazyk	10
5.1.2 Knižnica pre manipuláciu s počítačovou grafikou	10
5.1.3 Knižnice pre tvorbu užívateľského prostredia	11
5.1.4 Knižnica pre generovanie PDF dokumentov	11
5.2 ARCHITEKTÚRA APLIKÁCIE	12
5.3 DIAGRAMY	12
5.3.1 Organizácia dát	12
5.3.2 Triedny diagram	13
5.3.3 Stavový diagram	13
5.4 ROZDELENIE NA ČASTI (MODULY)	14
5.5 CIEĽOVÉ PROSTREDIE NASADENIA DO PREVÁDZKY	14

# 1. Úvod

## 1.1 Účel dokumentu

Účelom tohto dokumentu je špecifikovať formu a technologické detaily vývoja aplikácie Vision Lab - Fyzikálne experimenty. Dokument je určený pre vývojárov aplikácie.

## 1.2 Používané definície, akronymy a skratky

	Popis
PDF	Portable Document Format - súborový formát pre tvorbu dokumentov
JPG/JPEG	Metóda pre stratovú kompresiu digitálnych obrázkov
PNG	Portable Network Graphics - bezstratový formát rastrovej grafiky
CSV	Comma-separated Values - súborový formát vo forme čistého textu
TXT	Jednoduchý textový súbor
OpenCV	Open-source Computer Vision
highgui	High-level GUI and Media I/O

## 2. Špecifikácia vonkajších interfejsov

Na tejto sekcii sa momentálne pracuje.

## 3. Formáty súborov

### 3.1 Aktuálna snímka z webovej kamery v pozastavenom zázname – JPG

Načítanie obrázku (screenshotu) z kamery:

```
#include <opencv2/opencv.hpp>

using namespace cv;

int main( int argc, char** argv ) {
    char* imageName = argv[1];
    Mat image;
    image = imread( imageName, 1 );

    if ( argc != 2 || !image.data ) {
        printf( " No image data \n " );
        return -1;
    }

    imshow( imageName, image ); // prípadné zobrazenie obrázku

    ...
}
```

Uloženie obrázku (screenshotu) z kamery:

```
...

imwrite( "../images/imageName.jpg", image );
```

Uloženie obrázku sa realizuje do preddefinovaného priečinka, odkiaľ ho bude načítavať libHaru [\[3.3\]](#).

### 3.2 Aktuálny záznam grafu - JPG

~~V pozastavenom zázname sa nachádza graf, ktorý popisuje aktuálny stav sledovaného objektu. Ten sa vyexportuje vo formáte JPG s bielym/transparentným pozadím a uloží do vývojarom nastaveného priečinka a použije sa pri tvorbe “dokumentu” [\[3.3\]](#).~~

### 3.3 Export dokumentu z pozastaveného záznamu – PDF

Predpokladaná je úspešná inštalácia libHaru [\[5.1.4\]](#).

Inicializovanie objektu vytváraného dokumentu (HPDF\_Doc), prípadne odchytenie chybových hlások:

```
#include "hpdf.h"

HPDF_Doc pdf;
pdf = HPDF_New (error_handler, NULL);
```

Vytvorenie novej stránky dokumentu:

```
HPDF_Page page_1;

page_1 = HPDF_AddPage (pdf);
```

Písanie textu (začiatok):

```
HPDF_STATUS HPDF_Page_BeginText (HPDF_Page page_1);
```

Písanie textu:

```
HPDF_STATUS HPDF_Page_TextOut (HPDF_Page    page_1,
                                HPDF_REAL    xpos, // pozícia x
                                HPDF_REAL    ypos, // pozícia y
                                const char    *text);
```

V libHaru sú začiatkové pozície pre x, y (0, 0) a nachádzajú sa v ľavom dolnom rohu dokumentu.

Písanie textu (ukončenie):

```
HPDF_STATUS HPDF_Page_EndText (HPDF_Page page);
```

Uloženie dokumentu na disk:

```
HPDF_SaveToFile (pdf, "test.pdf");
```

Pokračovanie v tvorbe nového dokumentu:

```
HPDF_NewDoc (pdf); // odstráni pôvodný
```

Uvoľnenie všetkých zdrojov:

```
HPDF_Free (pdf);
```

### 3.4 Export surových dát z merania – CSV

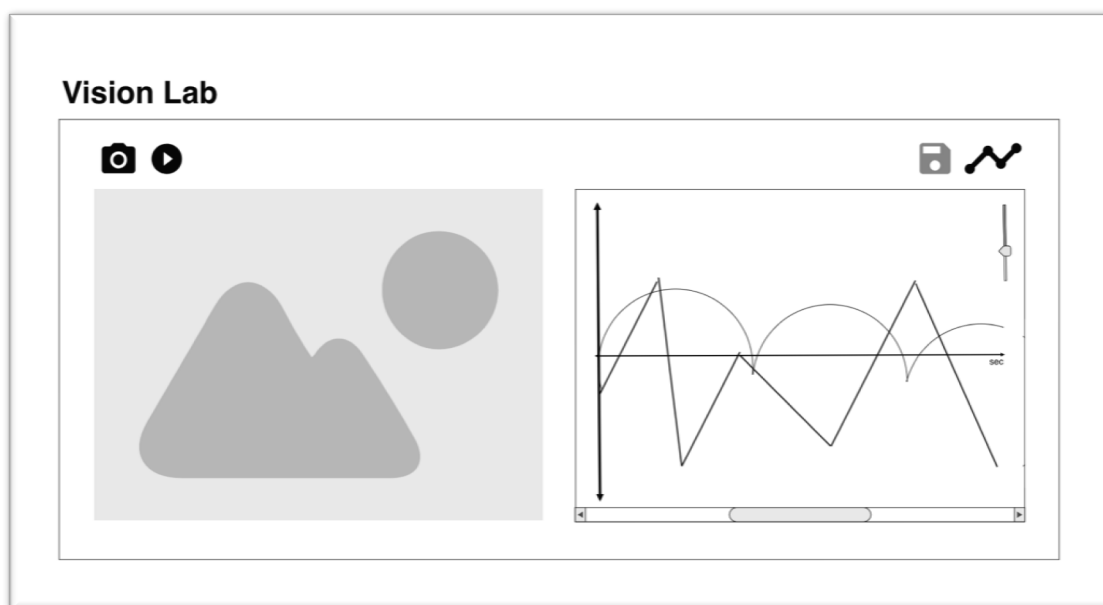
Po zvolení možnosti exportovania štatistických údajov sa vytvorí CSV súbor, ktorý bude obsahovať čiarkou oddelené údaje, ktoré si zvolil užívateľ pri grafe v checkboxoch. Otvorí sa prehliadač súborov s možnosťou uložiť tento CSV dokument na ľubovoľné, užívateľom zvolené miesto v počítači.

### 3.5 Import aj export konfiguračného súboru - TXT

Aplikácia bude mať (nie len) pri prvom spustení k dispozícii konfiguračný súbor so základnými nastaveniami webovej kamery v súlade s predpokladmi používania aplikácie, a to vo formáte TXT (formát TXT súboru ešte upresniť detailne). Ak užívateľ v aplikácii zmenil/prispôbil nastavenia svojej kamery pre svoje potreby, tieto nastavenia sa uložia do ďalšieho konfiguračného súboru a budú k dispozícii v prípade identifikácie danej konkrétnej kamery, čím sa automaticky nastaví už predtým zvolená konfigurácia a odpadne nutnosť znova nastavovať tú istú kameru. Exportovaná konfigurácia sa uloží do vývojarom vybraného priečinka a taktiež do formátu TXT.

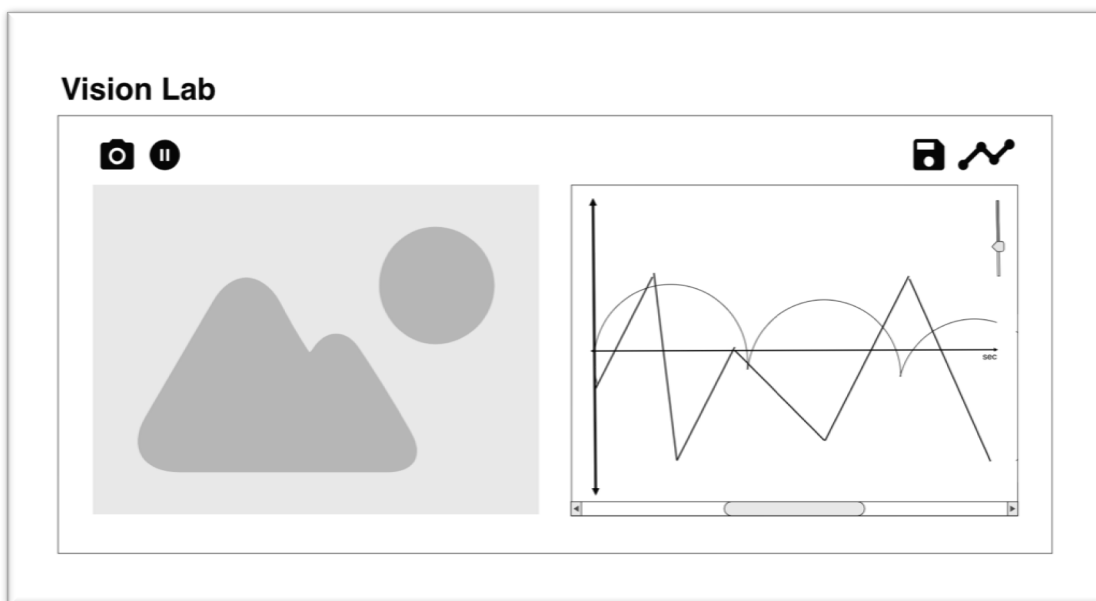
## 4. Používateľské rozhranie

### 4.1 Hlavná obrazovka



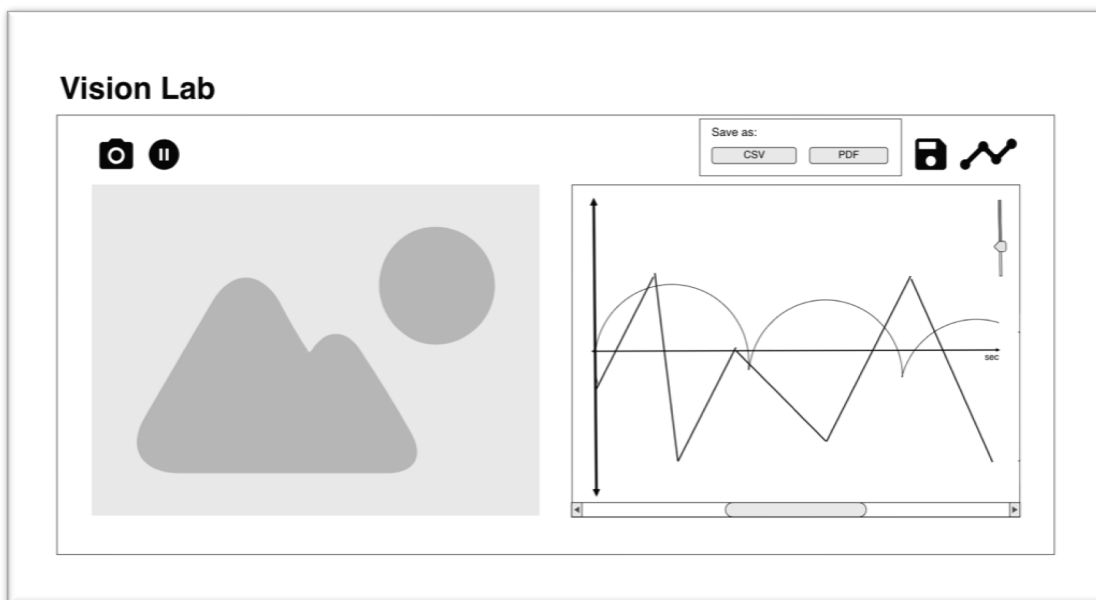
obr. 4.1 - hlavná obrazovka

## 4.2 Spustené meranie



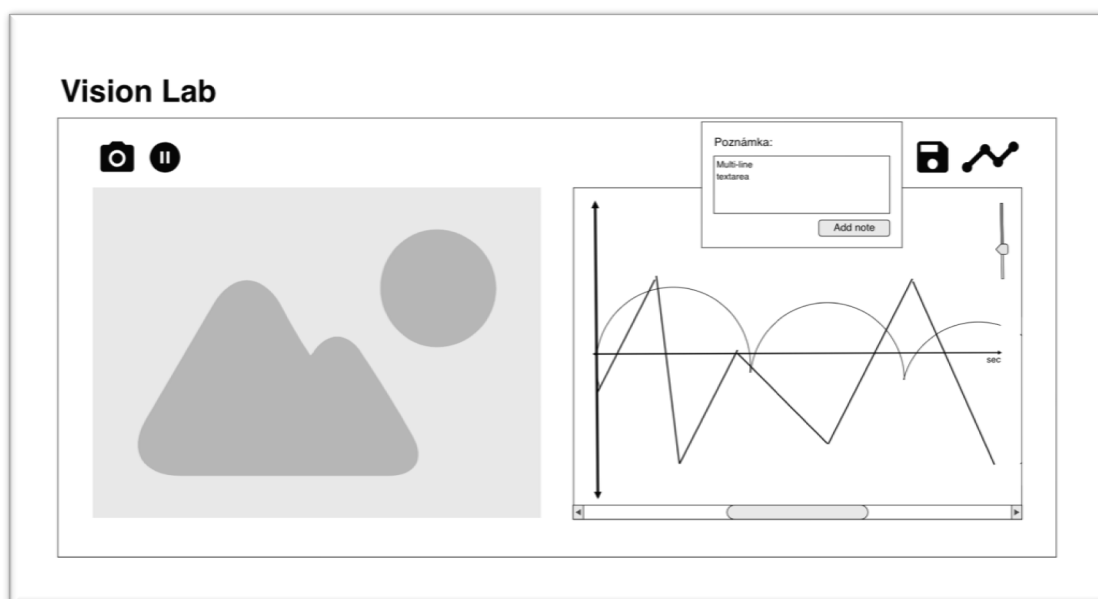
obr. 4.2 - spustené meranie

## 4.3 Exportovanie údajov



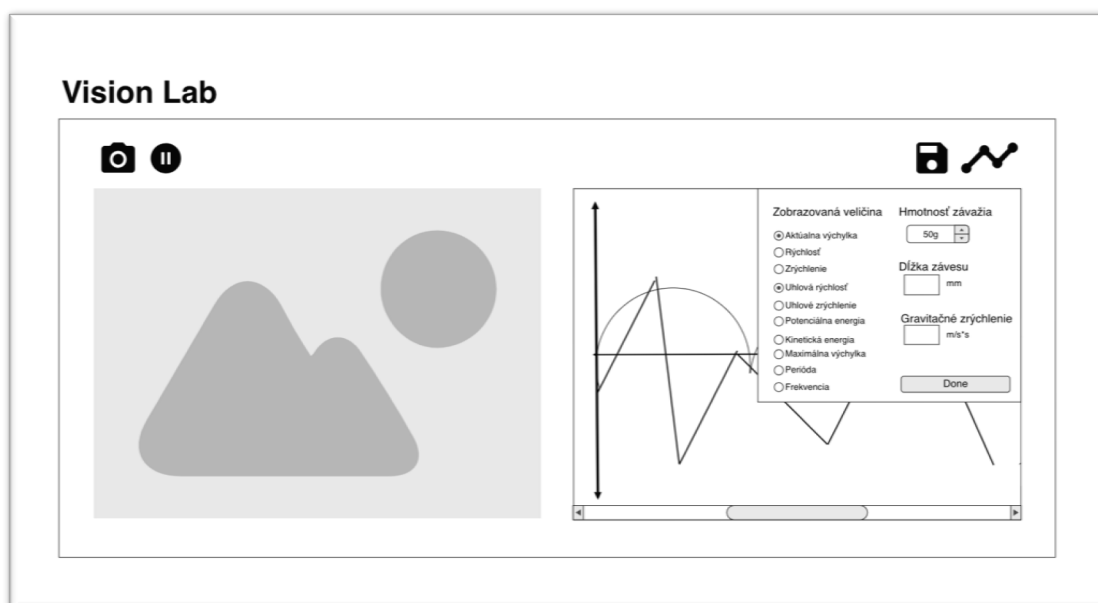
obr. 4.3 - exportovanie údajov

## 4.4 Komentár používateľa



obr. 4.4 - pridanie komentáru používateľa

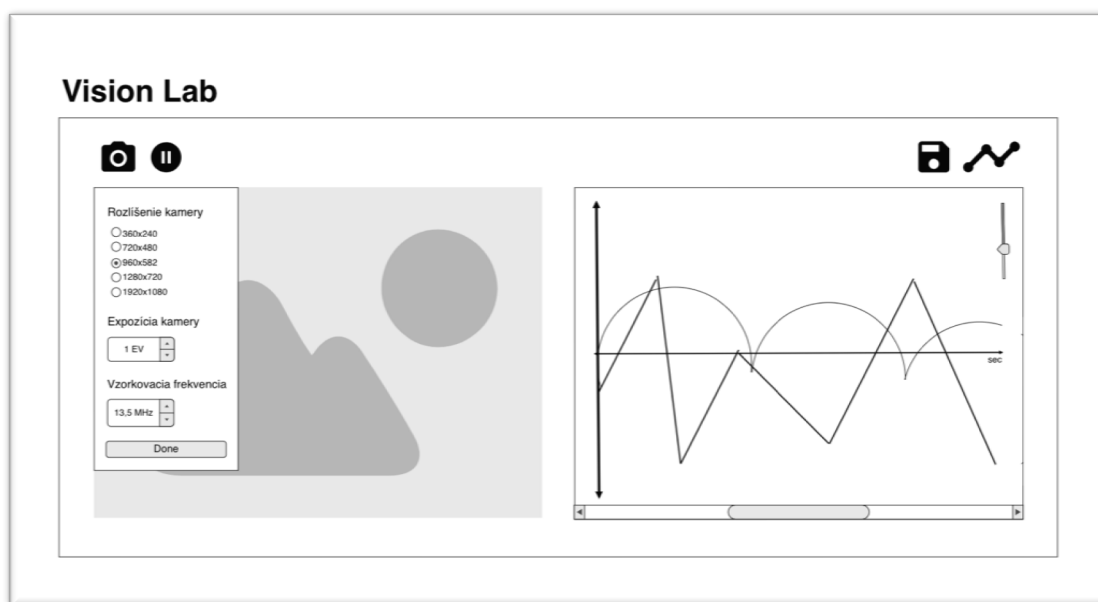
## 4.5 Nastavenie grafu a kyvadla



obr. 4.5 - nastavenie grafu a kyvadla



## 4.6 Nastavenie webovej kamery



obr. 4.6 - nastavenie webovej kamery

## 4.7 Popis

Aplikácia umožňuje sledovať záznam pohybu kyvadla a zároveň sledovať vybraný údaj (obr 4.1). Užívateľ má možnosť zastaviť a znovu spustiť záznam (obr. 4.2). Môže si vyexportovať údaje do formátov CSV (štatistické údaje) alebo PDF (rozsiahlejší dokument [\[3.3\]](#) (obr 4.3). Užívateľ si vie nastaviť, ktorý údaj chce pozorovať. Vedľa vie zadať hmotnosť závažia, dĺžku lanka a gravitačné zrýchlenie oblasti v ktorej je. Pomocou scrollbaru sa dá sledovať aj história grafu. Graf sa dá priblížiť alebo oddialiť (obr 4.5). Užívatelia majú možnosť nastaviť rozlíšenie a expozíciu kamery. Okrem toho vedia nastaviť aj frekvenciu snímania (obr 4.6).

## 5. Návrh implementácie

V tejto sekcii je podrobne popísaný návrh celkovej implementácie softvéru pozostávajúci z prehľadu používaných technológií, detailného popisu softvérovej architektúry, nakreslených diagramov popisujúcich funkčnosť aplikácie, rozdelenie na časti (moduly) a popis cieľového prostredia pri nasadení do prevádzky.

### 5.1 Prehľad používaných technológií

#### 5.1.1 Programovací jazyk

Ako programovací jazyk bol zvolený C++, keďže predstavuje základný jazyk pre knižnicu OpenCV, ktorá bola použitá pre manipuláciu s kamerou a počítačovou grafikou.

C++ je objektovo orientovaný programovací jazyk so širokým spektrom dostupných knižníc. Keďže C++ predstavuje rozšírenú verziu C, ktorá je pomerne nízkoúrovňová, poskytuje oveľa väčšiu rýchlosť oproti vysokoúrovňovým jazykom ako Python alebo Java.

#### 5.1.2 Knižnica pre manipuláciu s počítačovou grafikou

OpenCV (Open Source Computer Vision, <https://opencv.org/>) je knižnica pre manipuláciu s obrázkami a real-time videom. Je napísaná v C++, ktorý je aj jej primárnym interface jazykom.

OpenCV spracováva video ako sadu obrázkov (frameov). Tieto obrázky sú transformované do matice Mat, ktorá sa skladá z 2 častí:

- hlavičku (header) - obsahuje informácie o veľkosti (počet riadkov a stĺpcov), formát, v akom je obrázok uložený (napr. RGB alebo HSV), počet bitov pre každú hodnotu, či je signed, koľko hodnôt je na jeden pixel a pod.
- samotnú maticu (resp. pointer na ňu), ktorá predstavuje 2D pole s hodnotami, ktoré reprezentujú farbu každého bodu

Aby sa optimalizovala práca s veľkým objemom dát, Mat reálne obsahuje len header a pointer na samotné dáta, čím umožňuje zdieľanie rovnakých dát medzi metódami. Pointer môže ukazovať len na časť veľkého obrázka.

Manipulácia s videom v OpenCV je zabezpečená prostredníctvom triedy VideoCapture. Táto trieda umožňuje načítavanie videa zo súboru alebo z video-streamu a jeho transformáciu na jednotlivé frame-y, ako aj samotné ovládanie kamery a jej atribútov.

Modul `highgui` umožňuje základnú komunikáciu s GUI. Umožňuje zobrazovanie obrázkov aj framov z videa, buď v pôvodnej alebo upravenej verzii (napr. po zvýraznení určitého objektu alebo jeho stredu).

OpenCV obsahuje veľké množstvo metód na spracovanie obrázkov, vrátane štrukturálnej analýzy obrázkov a identifikácie objektov, ktorá dokáže identifikovať objekty rôznych tvarov (napr. funkcia `moments` vie identifikovať polygonálne objekty do 3. rádu). `fitEllipse` nájde elipsu obkolesujúcu 2D objekt.

### 5.1.3 Knižnice pre tvorbu užívateľského prostredia

Pre tvorbu užívateľského prostredia bola zvolená knižnica Microsoft Foundation Class (MFC) library. Ide o C++ knižnicu od Microsoftu ([msdn.microsoft.com/en-us/library/d06h2x6e.aspx](http://msdn.microsoft.com/en-us/library/d06h2x6e.aspx)) pre vývoj desktopových aplikácií pre Windows.

Samotná MFC obaľuje časti tried Windows API v C++, vrátane funkcionalít, ktoré jej umožňujú využívať štandardný aplikačný framework. Obsahuje triedy pre ovládanie mnohých Windows objektov, predefinovaných okien a štandardných kontrolných prvkov.

### 5.1.4 Knižnica pre generovanie PDF dokumentov

`libHaru` (<http://libharu.org>) je open-source knižnica pre C++, určená na generovanie PDF dokumentov. Pre účely vyvíjaného softvéru sú dôležité nasledovné funkcie:

- Do generovaného PDF sa dajú umiestniť obrázky, riadky textu, poprípade odkazy.
- Podporuje vkladanie obrázkov vo formáte PNG, resp. JPG.
- Podporuje ukladanie vygenerovaného PDF dokumentu na špecifikované miesto na disku.

Pre Windows je dostupná vo forme dvoch typov vývojových prostredí:

- Static library - žiadne spustiteľné súbory nie sú potrebné
- Shared library (`libhpdf.dll`)

Inštalácia pre Windows:

```
unzip libharu-X.X.X.zip
```

```
cd libharu-X.X.X
```

Microsoft VC++ Compiler:

```
nmake -f script/Makefile.msvc (or Makefile.bcc32_dll)
```

Otestovanie:

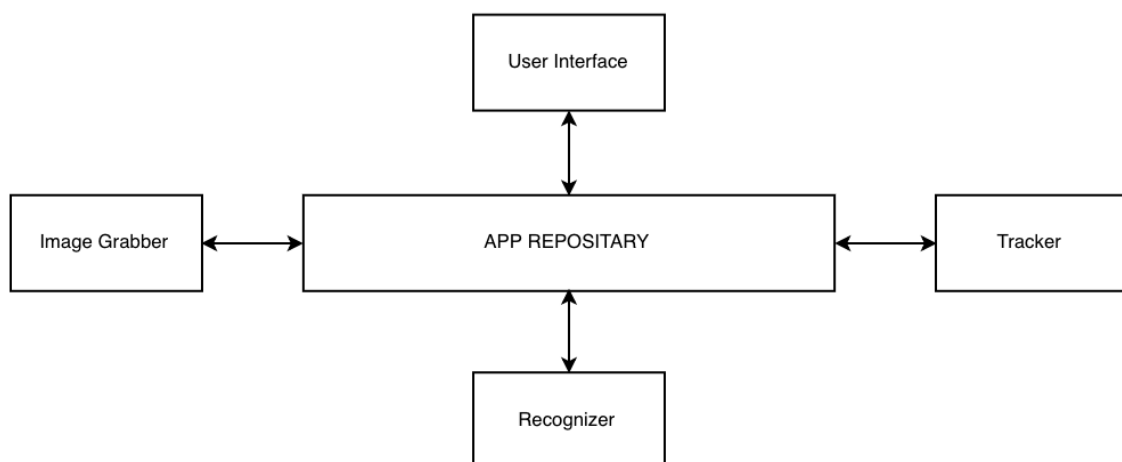
```
nmake -f script/Makefile.msvc[_dll] demo
```

## 5.2 Architektúra aplikácie

Na tejto sekcii sa momentálne pracuje.

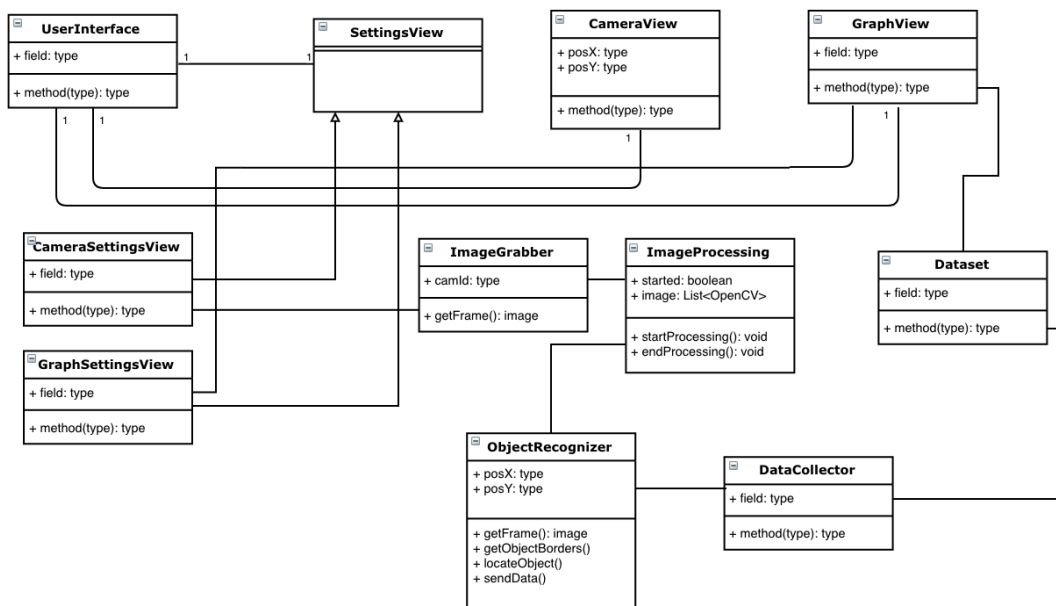
## 5.3 Diagramy

### 5.3.1 Organizácia dát



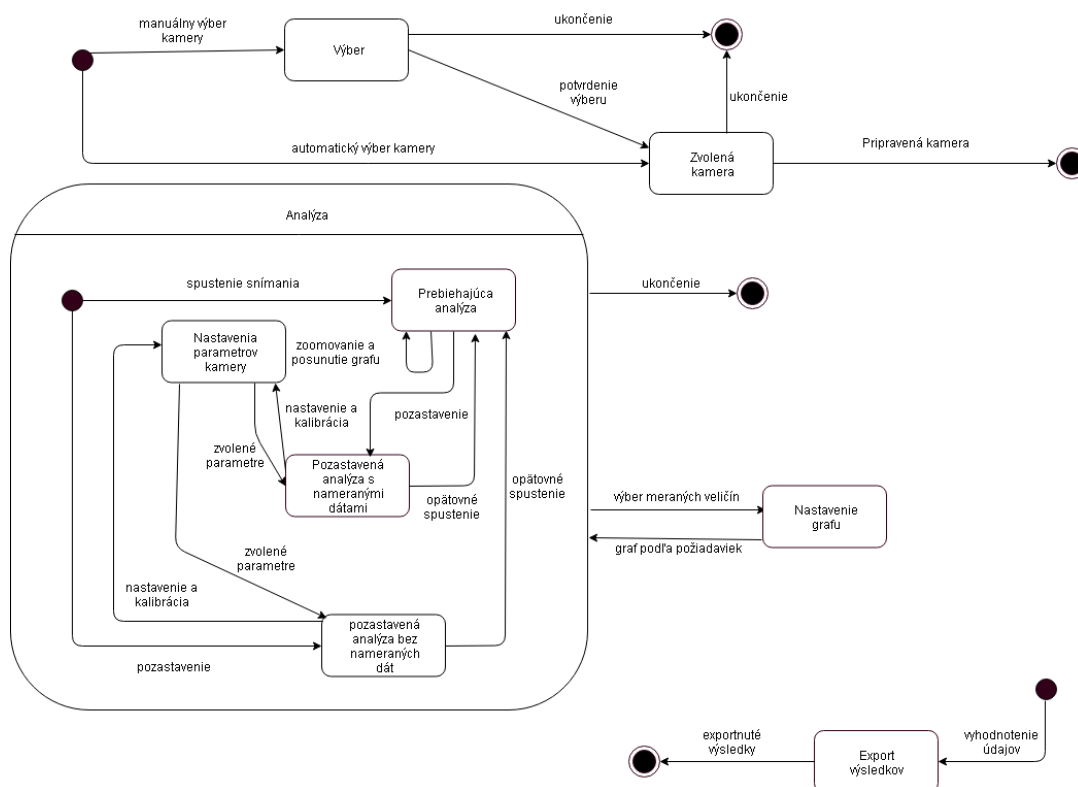
obr 5.3.1 - Uložené dáta v centrálnom priečinku

### 5.3.2 Triedny diagram



obr 5.3.2 - Triedny diagram

### 5.3.3 Stavový diagram



obr 5.3.3 - Stavový diagram

## 5.4 Rozdelenie na časti (moduly)

Na tejto sekcii sa momentálne pracuje.

## 5.5 Cieľové prostredie nasadenia do prevádzky

Systém bude využívaný na školách a seminároch, kde hlavnou témou bude sledovanie kyvadla a fyzikálnych javov týkajúcich sa jeho pohybu. Nevyhnutnou súčasťou prostredia je kyvadlo (ľahko viditeľné) na bielom pozadí a kamera naň namierená, zapojená do počítača. Systém umožňuje výber medzi dostupnými kamerami, takže pohyb kyvadla môže zaznamenávať aj viacero kamier.

Systém môže byť využívaný učiteľmi alebo prednášajúcimi - priamo na hodine s kyvadlom alebo len cez exportované údaje z aplikácie. Pri prednášaní na hodine vie učiteľ zobrazovať rôzne (aj viaceré) namerané veličiny z pohybu kyvadla. Údaje na grafe vie priblížiť/oddialiť a taktiež vie ukázať priebeh funkcie od začiatku nahrávania. Tieto údaje vie exportovať do PDF alebo CSV formátov (spolu s jej/jeho poznámkou) a ďalej používať pri výučbe.

V prípade používania systému študentmi, študenti si budú môcť vyskúšať sledovanie pohybu kyvadiel rôznej váhy a z rôznych materiálov. Po exporte dát ich budú vedieť porovnávať a využívať pri projektoch/experimentoch. Dá sa prezerať história grafu od začiatku nahrávania a teda sledovať väčšie zmeny priebehu funkcie v čase, ktoré by nebolo možné odsledovať iba na okne s aktuálnou časťou grafu.

Systém vie byť využívaný pri výskumoch/experimentoch/iných prostrediach aj inými užívateľmi, než len študentmi a učiteľmi, keďže exportované údaje budú zahŕňať aj raw data.