

ESLAB Lab 2: Dancing Pool

第11組 組員：毛學涵、陳家暄、劉德元

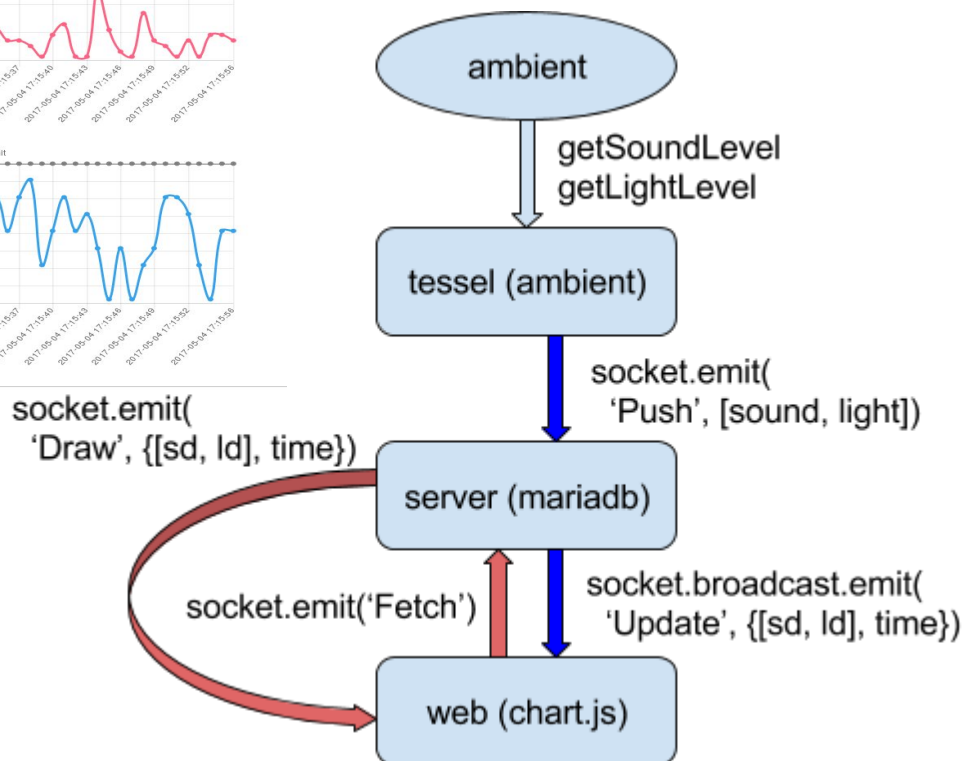
一、Motivation

In a Dancing Pool, when the light is on, people are ready to dance. Besides, many people indicates lots of noise, which triggers the control unit to play the music.

二、Input and Demonstrate

架構：

tessel↔server、server↔web都利用socket.io溝通；利用mariadb存資料；利用javascript library-chart.js 繪製出圖表。



流程：

- (1) web主動要求資料
- (2) web透過socket向server請求存取資料。
- (3) server將database中的聲音、光度資料回傳給web。
- (4) web利用chart.js將所有資料繪製成圖表。

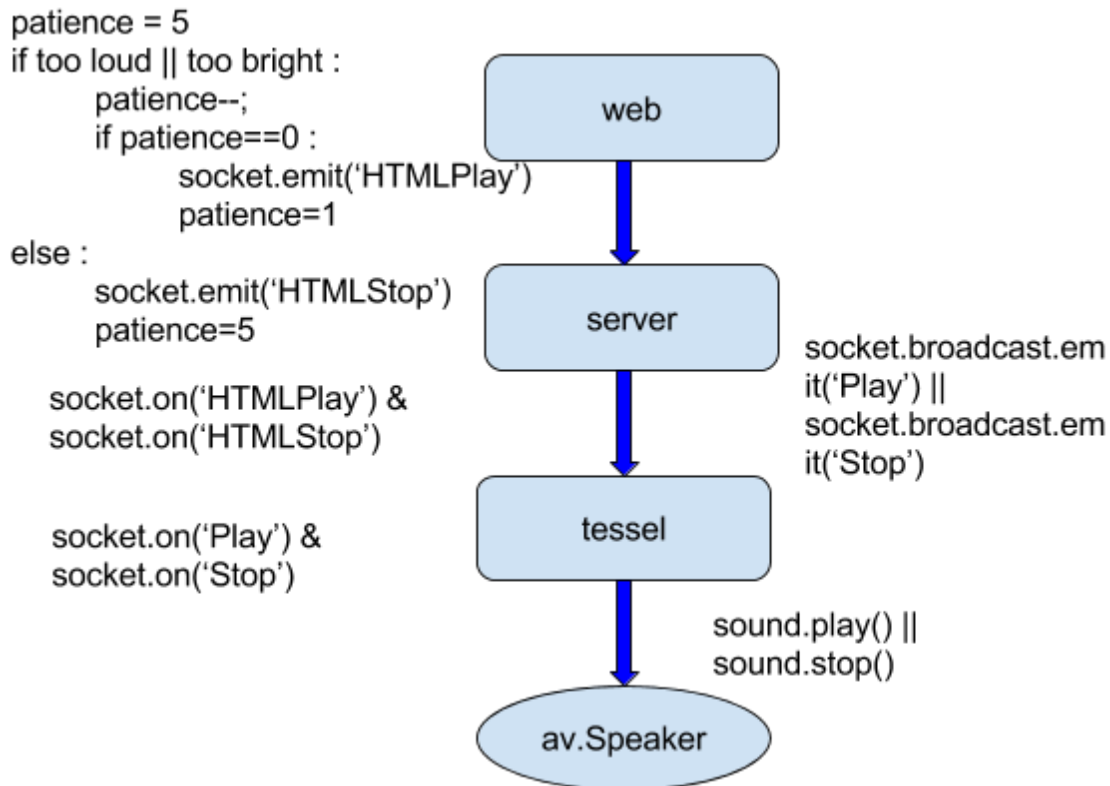
server接收tessel資料、更新web

- (1) tessel利用socket連線到server後，server回報server ready訊息。
- (2) tessel接收到server回應，開始每隔一秒利用ambient模組讀取聲音、光度資訊，並將資料傳送至server。
- (3) server將聲音、光度及timestamp存進database，並將資訊利用socket傳送到web。
- (4) web利用chart.js將新接收到的資料更新到圖表上。

三、Output and Interact with the World

架構：

tessel↔server、server↔web也都是利用socket.io溝通。



流程：

- (1) web在更新資料時做出是否播放音樂的決定
- (2) web透過socket向server請求存取資料。
- (3) server將database中的聲音、光度資料回傳給web。
- (4) 再web上面可以設定sound 跟light的limit
- (5) 當web判斷傳來的即時資料中，光或聲音的強度超過limit時，就會讓初始化為5的變數patience減1。若是超標的情形持續發生，就會讓patience減至0，這時web就會發送訊息給server，要求啟動音樂。若是超標的情形沒有連續發生，則patience重新初始化為5。(音訊份代表 "請求安靜一點"，只是暫時以音樂代替)

server接收web資料、播放音樂

- (1) tessel利用socket連線到server後，server回報server ready訊息。
- (2) tessel接收到server下令要放音樂的訊息，開始播放音樂。若是收到停止播放音樂的訊息，則停止播放。