

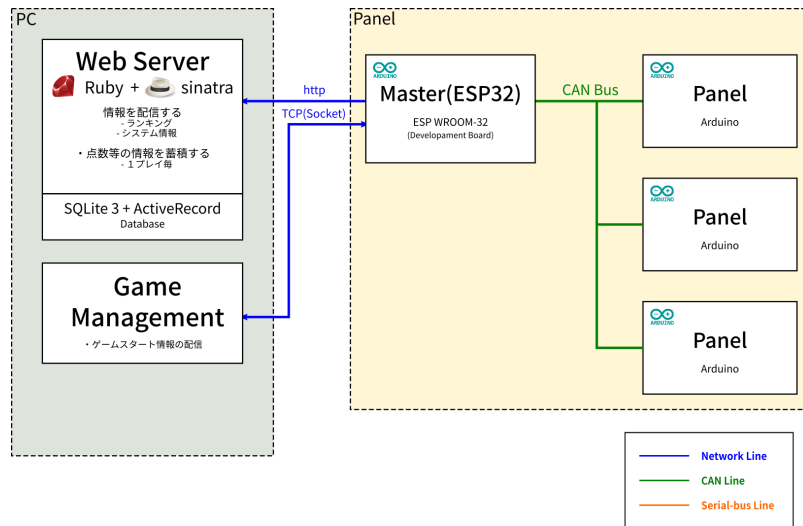
2019 Project Escape 「Trinity Bullet」 ソフトウェアマニュアル

2019/10/29初版 byひろたけ

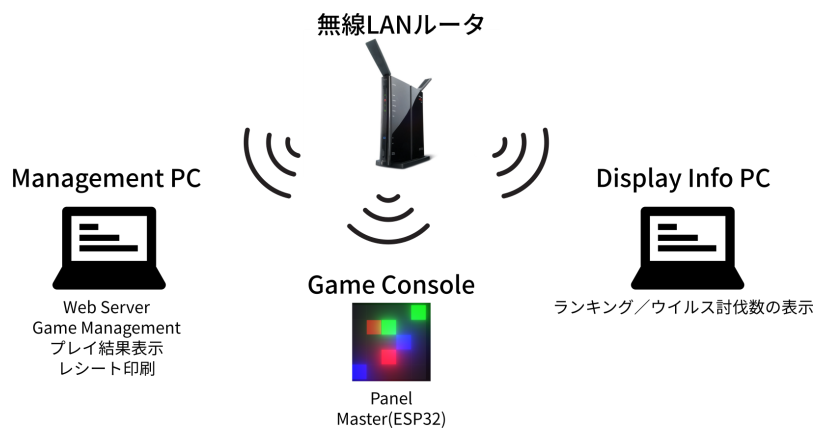
1. 概要

「Trinity Bullet」は、主に以下の4つのモジュールで構成されています。

1. Panel
2. Master(ESP32)
3. Game Management
4. WebServer



また、接続系統は以下の通りです。



2. 起動手順

大まかに分けて以下の手順で起動します。

1. ハードウェア準備
2. 無線LANルータに接続（escape_gmAP）
3. Panel/Master(ESP32)を起動
4. Web Serverを起動
5. Game Managementを起動

2.1. ハードウェア準備

以下のハードウェアを準備してください。

- 無線LANルータを起動
- Management PCの起動
 - レシートプリンタの接続
 - ディスプレイの接続（リザルト画面表示用）
- Display info PCの起動

2.2. 無線LANルータに接続

PCを無線LANルータに接続します。

- Management PCとDisplay Info PCを以下のネットワークへ接続してください。

SSID	Password
escape_gmAP	*****



※このネットワークはインターネットに接続されていないため、「インターネットアクセスなし」と表示されます。

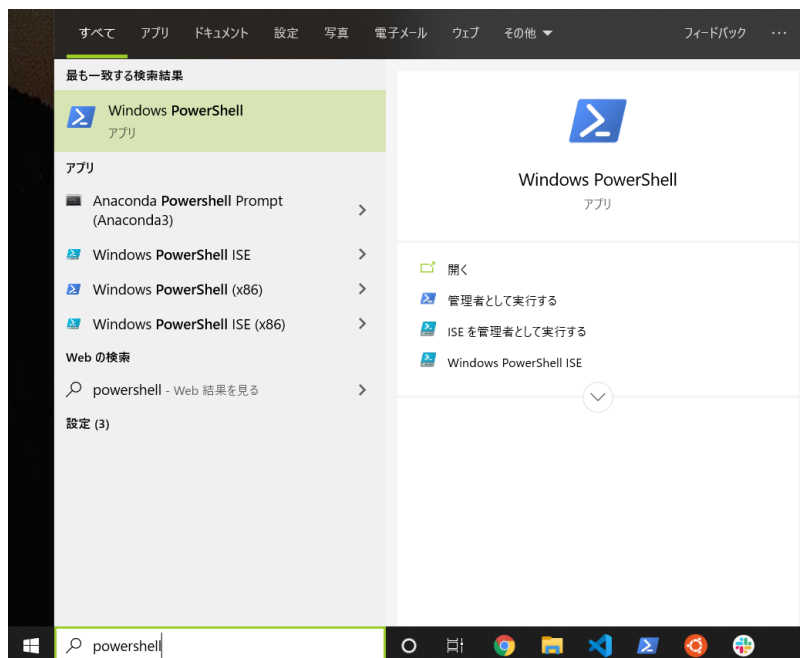
2.3. Panel/Master(ESP32)を起動

基板担当に頼むと起動してくれます。

2.4. Web Serverを起動

Web Serverは、Windows PowerShellを用いて起動・停止操作を行います。

1. まず、**Windowsキー+S** で検索画面を開き、**powershell** と打ち込みます。**Enterキー** を押して起動します。



2. Web Serverのフォルダに移動します。以下のコマンドをシェル上に打ち込みます。
※コマンドを打ち込んだら **Enterキー** で実行

```
cd C:\Users\drmus\Documents\Git\esc-magicbullet\Software\WebServer\docker-sinatra
```

以下のような表示になります。

```
PS C:\Users\drmus> cd C:\Users\drmus\Documents\Git\esc-magicbullet\Software\WebServer\docker-sinatra
PS C:\Users\drmus\Documents\Git\esc-magicbullet\Software\WebServer\docker-sinatra>
```

3. **docker ps** コマンドを実行し、WebServerが起動していないことを確認します。

```
PS C:\Users\drmus\Documents\Git\esc-magicbullet\Software\WebServer\docker-sinatra> docker ps
CONTAINER ID        IMAGE               COMMAND             CREATED             STATUS              PORTS
PS C:\Users\drmus\Documents\Git\esc-magicbullet\Software\WebServer\docker-sinatra>
```

※以下のような表示のときは既にWebServerが起動しています。止める場合は **docker stop [CONTAINER ID]** を実行します。

```
PS C:\Users\drmus\Documents\Git\esc-magicbullet\Software\WebServer\docker-sinatra> docker ps
CONTAINER ID        IMAGE               COMMAND             CREATED             STATUS              PORTS
c517610d1da0       docker-sinatra     "bundle exec ruby ap..." 34 seconds ago     Up 32 seconds      0.0.0.0:4567->4567
PS C:\Users\drmus\Documents\Git\esc-magicbullet\Software\WebServer\docker-sinatra> docker stop c517610d1da0
c517610d1da0
PS C:\Users\drmus\Documents\Git\esc-magicbullet\Software\WebServer\docker-sinatra>
```

4. WebServerを起動します。

以下のコマンドを実行して、WebServerを起動します。

```
docker run -p 4567:4567 docker-sinatra
```

以下のような表示になったら起動成功です。

```
PS C:\Users\drmus\Documents\Git\esc-magicbullet\Software\WebServer\docker-sinatra> docker run -p 4567:4567 docker-sinatra
Sinatra (v1.4.8) has taken the stage on 4567 for development with backup from Thin
```

※以下のような表示になっていた場合、既にWebserverが起動しています。

```
PS C:\Users\drmus\Documents\Git\esc-magicbullet\Software\WebServer\docker-sinatra> docker run -p 4567:4567 docker-sinatra
C:\Program Files\Docker\Docker\Resources\bin\docker.exe: Error response from daemon: driver failed programatically.
PS C:\Users\drmus\Documents\Git\esc-magicbullet\Software\WebServer\docker-sinatra>
```

5. Web Server終了方法

WebServerが起動している状態から **Ctrl+c** を押下することで操作できるようになります。
以下のコマンドでWebServerをストップします。

```
docker stop $(docker ps -q)
```

2.4.1. 例外

- DBをリセットするとき

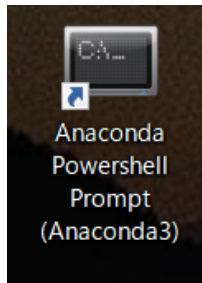
DBをコピー→起動しているやつをストップ→コンテナを削除→再ビルド
このあとは手順4.に移動します。

```
docker cp [CONTAINER ID]:/app/db/main.db ../db_backup/[NEW DB NAME].db
docker stop $(docker ps -q)
docker container prune
docker build -t docker-sinatra .
```

2.5. Game Managementを起動

PythonコンソールからGame Managementを起動します。

1. デスクトップ上の以下のアイコンをクリックし、Pythonコンソールを起動します。



2. Game Managementのフォルダに移動します。以下のコマンドをシェル上に打ち込みます。
※コマンドを打ち込んだら **Enterキー** で実行

```
cd C:\Users\drmus\Documents\Git\esc-magicbullet\Software\GameManagement\
```

以下のような表示になります。

```
(base) PS C:\Users\drmus> cd C:\Users\drmus\Documents\Git\esc-magicbullet\Software\GameManagement\  
(base) PS C:\Users\drmus\Documents\Git\esc-magicbullet\Software\GameManagement>
```

3. Game Managementを起動します。

以下のコマンドを実行し、Master(ESP32)と正しく接続されるとGame Managementが起動します。

```
python gamemng.py
```

※Master(ESP32)が起動していない、もしくは無線LAN(escape_gmAP)に接続していないとアプリケーションが起動しません。

```
(base) PS C:\Users\drmus\Documents\Git\esc-magicbullet\Software\GameManagement> python gamemng.py  
Connecting... host: 192.168.10.64 port: 50000  
[WinError 10060] 接続済みの呼び出し先が一定の時間を過ぎても正しく応答しなかったため、接続できませんでした。または接続  
Cannot connect Server.
```

3. ゲームの流れ

ゲームプレイ時は以下の流れで進みます。

1. Game Managementへプレイヤー情報を打ち込む
2. Game Management「PlayerEntry」を押し、ゲーム開始
 1. (プレイヤー)中心のパネルを踏みプレイ開始
 2. (プレイヤー)受付へ
3. レシートを印刷

3.1. Game Management 操作説明

3.2. レシート印刷方法

4. トラブルシューティング
