



# 优秀不够,你是否无可替代

#### 导航

博客园

首页

新随笔

联系

订阅 🏧

管理

#### 公告



Not available 00:00 / 03:41

渡我不渡她

2 小镇姑娘

3 PDD洪荒之力

## ⚠ 加入QQ群

昵称: 杨奉武 园龄: 6年2个月 粉丝: 693 关注: 1

#### 搜索

找找看

谷歌搜索

#### 我的标签

8266(88)

MQTT(50)

GPRS(33)

SDK(29)

Air202(28)

云服务器(21)

ESP8266(21)

Lua(18)

小程序(17)

STM32(16)

更多

#### 随笔分类

Air724UG学习开发(5)

Android(22)

Android 开发(8)

C# 开发(4)

CH395Q学习开发(17)

CH573F学习开发(1)

CH579M物联网开发(12)

CH579M学习开发(8)

ESP32学习开发(26)

ESP8266 AT指令开发(基于

STC89C52单片机)(3)

ESP8266 AT指令开发(基于

STM32)(1)

ESP8266 AT指令开发基础入

门篇备份(12)

ESP8266 LUA脚本语言开发

(13)

# 804-ESP32\_SDK开发-手机连接ESP32的热点,使用android APP

## 查看摄像头图像(WiFi视频小车,局域网视频监控)

<iframe name="ifd" src="https://mnifdv.cn/resource/cnblogs/LearnESP32" frameborder="0" scrolling="auto" width="100%" height="1500"></iframe>

#### ESP32 SDK开发(源码见资料源码)

开发板链接:ESP32开发板链接

资料源码Git下载链接:<u>https://github.com/yangfengwu45/learn-esp32.git</u>

#### 资料源码百度网

盘:https://pan.baidu.com/s/10SBk0NsvLtJYHpDab9islg 提取码: 25oy

【点击加入乐鑫WiFi模组开发交流群】(群号

822685419)https://jq.qq.com/? wv=1027&k=fXgd3UOo

python虚拟机: python-3.8.4-amd64.exe

ESP-IDF工具安装器: <u>esp-idf-tools-setup-2.3.exe</u>

- 基础开源教程:ESP32开发(arduino)
- 基础开源教程:ESP8266:LUA脚本开发
- <u>基础开源教程:ESP8266 AT指令开发(基于51单片机)</u>
- 基础开源教程:Android学习开发
- 基础开源教程:C#学习开发
- 基础开源教程:微信小程序开发入门篇 需要搭配的Android, C#等基础教程如上,各个教程正在整理。
- <u>000-ESP32开发板使用说明</u>
- ESP32 SDK开发
- 001-开发环境搭建(Windows+VSCode)
- 002-测试网络摄像头(OV2640),实现远程视频监控(花生壳http映射)
- 003-学习ESP32资料说明
- 004-新建工程模板和创建新的文件
- 005-新建工程补充-通过官方示例创建工程
- 006-关于操作系统-任务,任务堆栈空间,任务的挂起,恢复,删除
- 007-使用缓存管理传递数据
- -----基本外设------
- <u>101-ESP32管脚说明</u>
- 102-GPIO
- <u>103-硬件定时器timer</u>
- 104-软件定时器esp timer
- <u>105-uart串口,485通信</u>
- 1<u>06-SPI</u>
- 107-flash数据存储nvs
- 201-softAP模式配置模组发出的热点
- 202-station模式配置模组连接路由器热点
- <u>203-softAP+station共存模式</u>
- 204-TCP服务器(模组AP热点模式,支持多个客户端连接通信)(废弃)
- 205-TCP服务器(select方式,,支持多连接,,高速高并发传输)

ESP8266 LUA开发基础入门篇 备份(22)

ESP8266 SDK开发(33)

ESP8266 SDK开发基础入门篇 备份(30)

GPRS Air202 LUA开发(11)

HC32F460(华大单片机)物联网 开发(9)

HC32F460(华大单片机)学习开发(8)

NB-IOT Air302 AT指令和LUA 脚本语言开发(27)

PLC(三菱PLC)基础入门篇(2) STM32+Air724UG(4G模组) 物联网开发(43)

STM32+BC26/260Y物联网开 发(37)

STM32+CH395Q(以太网)物 联网开发(24)

STM32+ESP8266(ZLESP826 6A)物联网开发(1)

STM32+ESP8266+AIR202/3 02远程升级方案(16)

STM32+ESP8266+AIR202/3 02终端管理方案(6)

STM32+ESP8266+Air302物 联网开发(65)

STM32+W5500+AIR202/30 2基本控制方案(25)

STM32+W5500+AIR202/30 2远程升级方案(6)

UCOSii操作系统(1)

W5500 学习开发(8)

编程语言C#(11)

编程语言Lua脚本语言基础入门篇(6)

编程语言Python(1)

单片机(LPC1778)LPC1778(2)

单片机(MSP430)开发基础入门 篇(4)

单片机(STC89C51)单片机开发 板学习入门篇(3)

单片机(STM32)基础入门篇(3) 单片机(STM32)综合应用系列 (16)

更多

## 阅读排行榜

- 1. ESP8266使用详解(AT,LUA, SDK)(174295)
- 2. 1-安装MQTT服务器(Windo ws),并连接测试(105127)
- 3. 用ESP8266+android,制作 自己的WIFI小车(ESP8266篇) (67830)
- 4. ESP8266刷AT固件与node mcu固件(66903)
- 5. 有人WIFI模块使用详解(394 15)
- 6. (一)基于阿里云的MQTT远程控制(Android 连接MQTT服务器,ESP8266连接MQTT服务器实现远程通信控制----简单的连接通信)(37063)
- 7. C#中public与private与stat ic(35920)
- 8. 关于TCP和MQTT之间的转 换(35278)
- 9. android 之TCP客户端编程 (33020)
- 10. android客服端+eps8266 +单片机+路由器之远程控制系统(31685)

#### 推荐排行榜

--

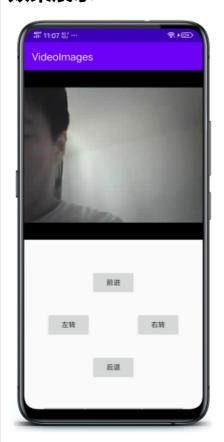
- 801-ESP32(WiFi)把采集的摄像头照片数据通过串口输出到串口上位机显示(C# 串口上位机).
- 802-ESP32(WiFi)把采集的摄像头照片数据通过UDP发送给UDP客户 端(C# UDP客户端)
- 803-手机连接ESP32的热点,使用微信小程序查看摄像头图像(WiFi视频小车,局域网视频监控)
- -
- -
- -

## 说明

上一节是使用的微信小程序,这一节呢咱使用手机APP

这一节的功能是使用手机连接ESP32的热点,然后就可以在APP上查看摄像头图像.

# 效果展示



- 1. 用ESP8266+android,制作 自己的WIFI小车(ESP8266篇) (9)
- 2. C#委托+回调详解(9)
- 3. 用ESP8266+android,制作自己的WIFI小车(Android 软件)(6)
- 4. 我的大学四年(6)
- 5. ESP8266使用详解(AT,LUA, SDK)(6)

#### 最新评论

1. Re:2-6-1-视频传输,监控, 直播方案-手机连接ESP32的 热点,使用微信小程序查看摄 像头图像(WiFi视频小车,局域 网视频监控)

赞赞赞,感谢大佬无私奉献 --SJA2C2A

2. Re:中移动M5311模块使用手册(TCP,MQTT)请问你用的usb转ttl是哪一种呢,我用的ch340可是开机串口助手没有SIM识别显示

--夏洛的网娅

为了方便大家伙扩展应用,增加了几个按键,具体介绍接着看哈.

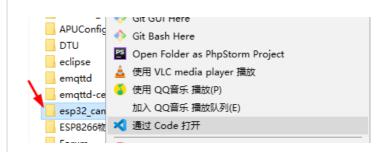
# 提示: 这节的ESP32代码和上一节一样

如果已经打开了上一节代码,不需要重新打开

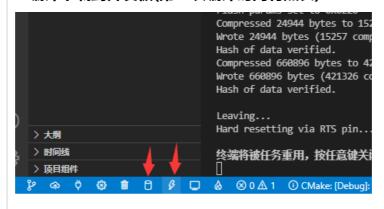
# 测试功能(连接模组热点方式)

1.把这节的ESP32代码放到非中文目录,然后使用VS Code打开

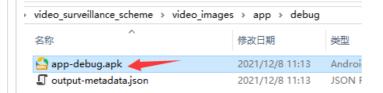




## 2.编译下载到开发板(第一次编译时间有点长)



#### 3.安装手机APP



## 5.设置手机连接ESP32的热点



## 6.然后打开APP就可以看到图像了



# 测试功能(局域网,连接路由器方式)

1.设置下模组连接的路由器名称和密码(根据自家的修改哈),然后编译下载到开发板

2,查看打印的日志,我的模组路由器给分配的ip是: 192.168.0.102

```
回题 輸出 修飾 调成控制台

I (1570) wifi_init: WiFi RX IRAM OP enabled
I (1680) phy: phy_version: 4500, 0cd6843, Sep 17 2020, 15:37:07, 0, 0
I (1680) wifi:mode: sta (78:e3:6d:11:2d:94) + softAP (78:e3:6d:11:2d:95)
I (1680) wifi:Init max length of beacon: 752/752
I (1690) wifi:Init max length of beacon: 752/752
I (1700) example: Socket created
I (1700) example: Socket bound, port 9999
I (1700) example: Socket bound, port 9888
I (1820) wifi:ap channel adjust 0:11,2 n:6,2
I (1820) wifi:new:⟨6,2⟩, old:⟨11,2⟩, ap:⟨6,2⟩, sta:⟨6,2⟩, prof:11
I (1820) wifi:state: init -> auth (b0)
I (1830) wifi:state: assoc -> run (10)
I (1850) wifi:state: assoc -> run (10)
I (1850) wifi:seurity: WPA2-PSK, phy: bgn, rssi: -53
I (1870) wifi:pm start, type: 1

I (1870) wifi:AP's beacon interval = 102400 us, DTIM period = 1
I (2590) esp_netif_handler: got ip:192.168.0.102
```

## 3.使用android studio 打开这节的工程

把这个地址改为和上面一样

```
com / 🔤 example / 🔤 myappiicauon_video_images / 🄝 iviainActivity
 © MainActivity.java X
© MyUDP1.java >
                    Manifest.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE,
                    Manifest.permission.REQUEST_INSTALL_PACKAGES,
                    Manifest.permission.WRITE_SETTINGS,
 34
 35
            };
            //定时器
            private Timer timer = null;
 38
            private TimerTask timerTask = null;
 39
 40
            private int timer_cnt=0;
 41
 42
            Button button, button3, button2, button4;
            ImageView imageView2;
 43
            MyHandler mHandler;
 44
            private String IPAddress1 = "192.168.0.102";//ESP32连接路由器之后的地址
            private String IPAddress2 = "192.168.4.1";//ESP32默认地址
 47
 48
            private int udp_jpeg_port = 8888;//ESP32传输图片数据的端口号
 49
            private int udp_data_port = 9999;//ESP32接收按键状态的端口号
 50
 51
            private byte[] button_byte = new byte[]{0x55,(byte)0xaa,0x00};
 52
            @SuppressLint("ClickableViewAccessibility")
            @Override
```

#### 4.手机也连接开发板连接的路由器

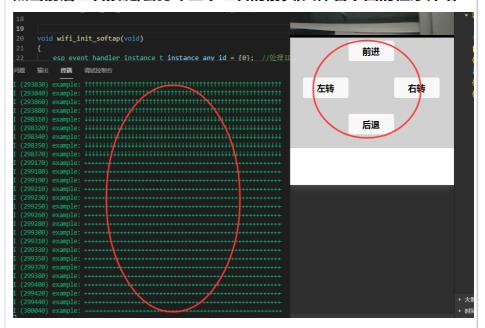


# 5.然后打开APP就可以看到图像了



# 关于按键

## 点击前后左右按键,会打印上下左右的箭头,具体看下面的程序介绍



# 源码说明(ESP32源码)

#### 1.整体说明

程序上启用了两路UDP,一路用来传输图像(8888端口),另一路用来传输按键数据(9999端口)

## 2.UDP(传输图像)

#### 1,启动UDP任务

# 2,UDP接收到数据之后判断下是否采集完了一幅图像,如果采集完了,同时接收到命令, 就把图片数据发给客户端

命令是 0x55 0xaa 0x01 0x02

## 2.UDP(按键数据)

我这里只是打印了下,具体实施大家伙可以做.

# 源码说明(android源码)

## 1.创建UDP

```
| es ⟩ | app ⟩ | src ⟩ | main ⟩ | java ⟩ | com ⟩ | example ⟩ | myapplication_video_images ⟩ | MainActivity
         ⊕ 😤 🕏 — 🌀 MainActivity.java × 💿 MyUDP1.java
                                                                 }else if (event.getAction() == MotionEvent.ACTION_UP){
                                                                  button_byte[2]=0x00;
AndroidManifest.xml

    MainActivity
    MyUDP1
    MyUDP2

                                                      MyUDP1.sharedCenter().InitUDP( port: 6000);//传输图像
com.example.myapplication_video_images (ar 116
                                                      MyUDP2.sharedCenter().InitUDP( port: 6666);//传输按键状态
com.example.myapplication_video_images (te 117
                                                       MyUDP1.sharedCenter().setOnReadDataCallback(new MyUDP1.OnReadDataCallback() {
layout
                                     121 📭 😑
                                                            public void callback(String ip, int port, byte[] receiveData) {
mipmap
                                                               Log.i(TAG, "callback: "+receiveData.le
Message msg = mHandler.obtainMessage();
• Scripts
                                                                msg.what = 1;
msg.obj = receiveData;
Id.gradle (Module: app)
                                                                 mHandler.sendMessage(msg);
idle.properties (Global Properties)
idle-wrapper.properties (Gradle Version)
                                                       });
oquard-rules.pro (ProGuard Rules for app)
idle.properties (Project Properties)
                                                        startTimer();//启动定时器
tings.gradle (Project Settings)
al.properties (SDK Location)
```

#### 2.使用定时器轮训发送数据

```
© MainActivity.java × © MyUDP1.java × recurri bitmapractory.aecouebytearray(bytes, onset e, bytes.length);
159
                return null;
            /*轮训定时器*/
            private void startTimer(){
                if (timer == null) {
   timer = new Timer();
                if (timerTask == null) {
                    timerTask = new TimerTask() {
170 1
                        public void run() {
                             timer_cnt++;
                             if (timer_cnt>=10){
                                timer cnt=0:
                                  /*发送获取图像命令
                                 MyUDP1.sharedCenter().SendData(IPAddress1,udp_jpeg_port,new_byte[]{0x55,(byte)0xAA,0x01,0x02});
                                 MyUDP1.sharedCenter().SendData(IPAddress2,udp_jpeg_port,new_byte[]{0x55,(byte)0xAA,0x01,0x02});
                                 MyUDP2.sharedCenter().SendData(IPAddress1,udp_data_port,button_byte);
                                 MyUDP2.sharedCenter().SendData(IPAddress2,udp_data_port,button_byte);
180
                    1:
                 if(timer != null && timerTask != null )
184
                    timer.schedule(timerTask, delay: 0, period: 1);
            private void stopTimer(){
```

## 3.接收图片数据并把图片数据流添加到image控件

```
118
               //接收图像数据
119
               MyUDP1.sharedCenter().setOnReadDataCallback(new MyUDP1.OnReadDataCallback() {
120
121 📭
                   public void callback(String ip, int port, byte[] receiveData) {
                        Log.i(TAG, "callback: "+receiveData.length);
                       Message msg = mHandler.obtainMessage();
124
                       msg.what = 1;
                    msg.obj = receiveData;
mHandler.sendMessage(msg);
125
126
128
               });
129
130
               startTimer();//启动定时器
132
133
           class MyHandler extends Handler {
134
               public void handleMessage(Message msg) {
135 0
136
                   super.handleMessage(msg);
                   if (msg.what == 1){
137
138
                       try {
139
140
                           Bitmap bitmap = BytesToBitmap((byte[]) msg.obj, opts: null);
141
                          imageView2.setImageBitmap(bitmap);//imageView显示Bitmap图片
                       }catch (Exception e){}
142
143
144
145
146
```

#### 4.关于按键

按键数据的前两个数据是固定的: 0x55 0xaa

后面一个数据是根据按键状态改变的,

```
按下前进(0x01),
  按下后退(0x02),
  按下左转(0x03),
  按下右转(0x04),
  凡是松开哪一个按键最后一个数据都会变为 0x00
 © MainActivity.java × © MyUDP1.java ×
               button4 = findViewById(R.id.button4);//右转
 64
 65
 67
               button.setOnTouchListener(new View.OnTouchListener() {
 68
                   @Override
 69 ●↑
                   public boolean onTouch(View v, MotionEvent event) {
                      if (event.getAction() == MotionEvent.ACTION_DOWN){
 70
 71
                          button_byte[2]=0x01;
                      }else if (event.getAction() == MotionEvent.ACTION_UP){
                          button_byte[2]=0x00;
 74
                       return false;
               });
               /*后退*/
 78
 79
               button3.setOnTouchListener(new View.OnTouchListener() {
 80
 81 🐠
                   public boolean onTouch(View v, MotionEvent event) {
                      if (event.getAction() == MotionEvent.ACTION_DOWN){
 82
 83
                          button_byte[2]=0x02;
                       }else if (event.getAction() == MotionEvent.ACTION_UP){
                          button_byte[2]=0x00;
 86
 87
                       return false:
 88
                   }
 89
               });
               /*左转*/
 90
               button2.setOnTouchListener(new View.OnTouchListener() {
 91
 92
                   @Override
 93 📭
                   public boolean onTouch(View v, MotionEvent event) {
 94
                       if (event.getAction() == MotionEvent.ACTION_DOWN){
                          button_byte[2]=0x03;
 95
                       }else if (event.getAction() == MotionEvent.ACTION_UP){
 96
 97
                          button_byte[2]=0x00;
 98
分类: ESP32学习开发
   好文要顶
             关注我
                       收藏该文
                                 6
       杨奉武
       关注 - 1
                                                                       0
       粉丝 - 693
«上一篇: 803-ESP32_SDK开发-手机连接ESP32的热点使用微信小程序查看摄像头图像(WiFi视频小车,局域网
视频监控)
posted on 2021-12-10 13:03 杨奉武 阅读(0) 评论(0) 编辑 收藏 举报
```

刷新评论 刷新页面 返回顶部

发表评论

编辑 预览 B Ø ⟨I⟩ ¼ Ø

支持 Markdown

№ 自动补全

提交评论 退出

#### [Ctrl+Enter快捷键提交]

【推荐】跨平台组态\工控\仿真\CAD 50万行C++源码全开放免费下载! 【推荐】华为 HMS Core 线上 Codelabs 挑战赛第4期,探索"智"感生活

#### 编辑推荐:

- ·如何在 ASP.NET Core 中构建轻量级服务
- ·理解ASP.NET Core 模型绑定&验证
- · [翻译].NET 6 中的 dotnet monitor
- ·.NET Core 如何配置 TLS Cipher (套件)?
- ·记一次 .NET 某智能服装智造系统 内存泄漏分析

#### 最新新闻:

- · "内忧外患" , 薄荷健康危局乍现 (2021-12-10 11:40 )
- · 小米手机卖不动了: 利润低、创新弱, 8000家门店也没用(2021-12-10 11:34)
- ·联想控股内网发声明: 2009年联想控股29%股权转让合法依规(2021-12-10 11:30)
- ·B站笼络中年人(2021-12-10 11:27)
- ·70后的童年记忆:任天堂"红白机FC之父"上村雅之去世(2021-12-10 11:21)
- » 更多新闻...

#### 历史上的今天:

2020-12-10 2-STM32+BC26/260Y基本控制篇-整体运行测试-APP扫码绑定BC26,并通过MQT... 2019-12-10 ESP8266 AT指令开发(基于STC89C52(58)单片机): 硬件使用说明 2016-12-10 备用电源

Powered by: 博客园 Copyright © 2021 杨奉武 Powered by .NET 6 on Kubernetes







单片机,物联网,上位机,… 扫一扫二维码,加入群聊。