**Arduino设计——改进版别踩白块自动机**

**摘要**：自动进行别踩白块的arduino设计已经较多且成熟。他们的通病是机械结构引起的得分上限，以及机器和游戏没有除了按下之外的交互。本设计在其设计上进行了创新改进。本设计通过使用舵机移动的方式，配以识别别踩白块游戏加速度的数学计算，抵消按下屏幕时的延迟，提高自动机得分。同时为了提高机器的实用性，增加了测定玩家生理极限得分的模式。目前尚存外形简陋，数学计算较为近似，双舵机多线程延迟难以处理的问题。但是经过验证，达到了预期目的。

目录

[1 项目背景 1](#_Toc524747528)

[1.1 项目背景及意义 1](#_Toc524747529)

[1.2 项目内容 1](#_Toc524747530)

[1.3本文结构 1](#_Toc524747531)

[2 产品架构 2](#_Toc524747532)

[2.1. 整体需求 2](#_Toc524747533)

[2.2. 整体结构 2](#_Toc524747534)

[2.3. 关键技术分析 2](#_Toc524747535)

[3 关键细节实现 3](#_Toc524747536)

[4 测试及成果展示 4](#_Toc524747537)

[5 总结与展望 4](#_Toc524747538)

**附录（含使用说明）------------------------------------------------------------5**

## 1 项目背景

本项目为基于arduino的别踩白块游戏相关设计。

### 1.1 项目背景及意义

通过调研目前的音游自动机，发现其最基本的结构就是：视觉识别-机械结构操作。而在这种模式上，现阶段的音游自动机都在向适应更多的音游方向发展。而忽视了机械结构带来的分数极限。

这是因为，音游为了适应人的游戏体验，其所需的反应速度一定在人类的极限之下。而机械的反应速度显然优于人类。同时，音游自动机也不在乎对于游戏参数的自动识别，起因同样是，机械的反应速度已经足够了。

而本项目即是为了补充在这两方面的缺点。

### 1.2 项目内容

本项目为了测试机械的极限反应速度，实现了一个基于d3.js的“别踩白块”游戏。

本项目的核心内容为识别游戏的黑块加速度，自动移动舵机，增加极限分数。

本项目的附加内容为，通过识别的黑块加速度，以及测量的使用者反应速度，反馈使用者游戏的生理极限分数。

### 1.3本文结构

本文先介绍了项目的整体背景，然后介绍项目的代码架构。最后分析技术要点和进行测试结果展示。

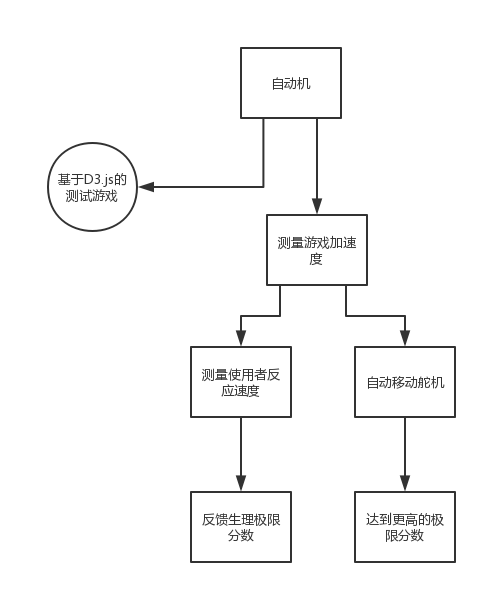
## 2 产品架构

产品分为html部分和arduino两大部分。html部分的延时设计突出代码难度，arduino部分的设计突出创新难度。

### 2.1. 整体需求

html部分要求实现一个极限速度很高的动画游戏。arduino部分要求实现一个能实现上述所有功能的机械结构以及相关代码。

### 2.2. 整体结构



### 2.3. 关键技术分析

关键技术分为三点：d3.js的动画延时，双舵机的线程处理，推导加速度的数学过程以及误差分析。前两个技术细节将在下一节进行详细描述，本节将把重点放在数学过程上。

d3是javascript的一个库，主要用于可视化处理，其对于动画的实现效果较强，但是实现动画的.transition方法的延迟较难处理。

Arduino的servo库对于舵机有很好的支持，只需要.write方法就可以调整角度。但是此设计要求一个舵机变速转动，另一个舵机按需求转动。在Arduino的伪双线程处理下，延迟时间的处理就是很大的挑战。

因为别踩白块的游戏思路是速度线性变化，所以可以只用一次游戏就推导出其加速度，并使得机械装置根据其加速度进行调整适应。

加速度推导

（所有单位换算都在23.8英寸的1920\*1080屏幕下）

已知

V=aT

当游戏结束时，即舵机无法在

（900字）

## 3 关键细节实现

动画延时细节实现：

d3库提供transition方法，使得svg在两个不同状态之间平滑转化。transition方法支持在链式写法中加入延时。

count += 2000 / c;

c = count / 5000;

rec[i].transition()

.duration(2000 / c)

.ease("line")

.delay(count)

.attr("y", 600);

time[i] = count;

因为不同的下降下来的方块是需要分开处理的，所以设计一个变量来记录延时，将延时叠加，同时也可以根据记录的延时提供最后的分数。

而此处的延时会影响之后的所有步骤，包括检测鼠标按下，以及弹出分数。这两个被动画延时的部分，使用settimeout方法解决。具体解决方案见代码。

舵机双线程解决方案：

在此设计中需要让一个舵机按规律变速转动，一个舵机在光敏电阻检测到黑块时按下。此设计应该使用双线程来实现。故使用MsTimer2来实现。

MsTimer2提供set函数来使得每隔一段时间便中断程序来执行某个函数。也就是说，这是软件层面的双线程，即延迟实际上会相加。

考虑到光敏电阻检测要求非常频繁，否则将极大的影响极限分数。故将光敏电阻检测servo()函数放入中断中。同时为了保持30ms的间隔不变以进行对比，将中断间隔设置为20ms，舵机延迟设置为10ms.但是此举使得舵机的按压距离十分短。为了解决此问题，将鼠标外壳卸下，减小按下所需压力。

int doublecheck(){

MsTimer2::stop();

MsTimer2::set(20,servo);

MsTimer2::start();

if (pushbotton())

{

for (int i=0;i<60;i++)

moveotherservo();

}

}

主线程中的舵机使用millis函数读取时间变化，从而进行稳定的变速转动。此处带来的误差极小，与servo函数带来的误差相比可以忽略。

## 4 测试及成果展示

在a=1/5000的情况下，游戏得分从14000增加至17000，增加了约1/7，未达到预期的100%。

可能的原因如下：

* 由于黑块的出现的离散的，所以不能达到预期分数。考虑到17000的下一个阶段分数小于18000，即误差不是由此项引起的。
* 移动第二个舵机的时间影响到了按下鼠标。取两次中断的延迟为10ms，误差即高达25%。当两次中断的延迟为30ms时，误差便已经极大。误差很有可能是由此项引起的。
* 舵机移动距离太短，可能未按下鼠标。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 14000 | 2 | 20% |
| 17000 | 7 | 70% |
| 6000 | 1 | 10% |

为了检测此项，进行了10轮游戏。可以看到，舵机未按下鼠标是有可能的。6000分数的一轮，可以确定是因为未按下鼠标而打断游戏。

其它各项功能均达到目标。实现较为成功，但是双舵机的转动和多线程设计尚需改进。

## 5 总结与展望

本设计是基于arduino的一款音游周边产品。其改良了以往音游自动机缺乏读取游戏参数和缺乏和玩家交流的缺点，增加了测量玩家生理极限得分，以及增加了改进自动机机械结构限制的最高分数部分。

缺点：

本设计只能针对自己完成的html游戏，还需要将探头和舵机分别粘至屏幕和鼠标上。设计简陋。

双线程的延迟处理不合理，导致了理论增加100%分数的设计只增加了1/7的分数，同时带来了10%的失败风险。

改进：

优秀的时序设计是解决此设计遇到的双线程处理问题的根本手段。本程序对于时间的要求十分精确，arduino的伪双线程运作带来了ms级别的时间估计误差。这是待解决的问题。

同时，更好的包装设计也是此设计走向完美的改进之一。

##### 附录：

###### 本设计使用说明：

此设计可连接充电宝，电脑usb供电口等电压为7-12V的电源供电。

使用时，开机可见LED灯亮，按压黑色按钮。LED灯会在1s后熄灭，熄灭1s后亮起。亮起后松开黑色按钮。此时反应速度已录入。

录入反应速度后，将含探头的舵机置于基准线上，将不含探头的舵机置于鼠标上，必要时可加以固定。此时含探头的舵机不会运动。

待游戏结束后，将分数通过旋钮录入。此时你的生理极限分数已经显示在LED屏幕上。

录入分数后，将旋钮顺时针旋转至底。重新开始游戏，含探头舵机开始转动以提高分数，可以注意到，舵机转动带来的分数提高约为1/7。

此时重启设计可以开始下一轮使用。

###### d3.js说明

d3的全称为（Data-Driven Documents），其为一个数据驱动的javascript库。其主要特性是可以将元素绑定数据，从而修改元素。一般用于数据可视化方面。

本设计未用到其数据驱动的特性，使用其的目的只是为了熟悉d3的时序设计。其动画对于时序的安排不是很完善。

主要用到了.transition方法来进行svg元素的过渡。

###### 使用到的arduino库说明

本设计使用了MsTimer2, LiquidCrystal, Servo三个库：分别是对应中断，液晶屏，舵机的使用。

MsTimer2: 此库使用到了set，start，stop函数，分别对应中断的设置，开始和终止。

LiquidCrystal: 此库使用到了lcd, print, clear, setCursor方法，分别是，初始化，显示，清屏和定位。

Servo：此库使用到了write方法，为设定角度。

###### 主要代码：