



# POLSKO-JAPOŃSKA AKADEMIA TECHNIK KOMPUTEROWYCH

**Wydział Informatyki**

**Katedra Sieci Komputerowych**  
Sieci Urządzeń Mobilnych

**Kamil Warpechowski**  
Nr albumu 10709

Praca inżynierska  
Promotor:  
dr inż. Michał Tomaszewski

tutaj będzie zajebisty tytuł

Warszawa, 19 maja 2016

# Spis treści

<b>1</b>	<b>Wprowadzenie</b>	<b>4</b>
1.1	Rozszerzona rzeczywistość . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Cel pracy</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>Wykorzystane technologie</b>	<b>6</b>
3.1	Unity . . . . .	6
3.1.1	Dlaczego Unity . . . . .	6
3.1.2	Alternatywne rozwiązania . . . . .	6
3.1.3	Wybór języka programowania . . . . .	6
3.1.4	Unity IDE . . . . .	7
3.1.5	Licencja i koszty . . . . .	7
3.2	Android . . . . .	7
3.2.1	Android Studio . . . . .	8
3.3	Komunikacja sieciowa . . . . .	8
3.3.1	UNET . . . . .	8
3.3.2	HTTP (SOAP, REST) . . . . .	8
3.3.3	TCP . . . . .	8
3.3.4	UDP . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Aplikacja główna</b>	<b>9</b>
4.1	Świat gry . . . . .	9
4.2	Aktorzy . . . . .	9
4.3	Kamery . . . . .	9
4.4	Logika biznesowa . . . . .	9
4.5	Serwer komunikacyjny . . . . .	9
<b>5</b>	<b>Aplikacja mobilna - kontroler</b>	<b>10</b>
5.0.1	Przyciski . . . . .	10
5.0.2	Informacje tekstowe . . . . .	12
5.1	Komunikacja sieciowa . . . . .	12
<b>6</b>	<b>Środowisko uruchomieniowe</b>	<b>12</b>
6.1	Serwer . . . . .	12
6.2	Aplikacja mobilna - kontroler . . . . .	12
<b>7</b>	<b>Implementacja Google Cardboard</b>	<b>12</b>



# 1 Wprowadzenie

Ludzie od lat przyzwyczaili się korzystać z elektroniki oraz internetu na standardowych urządzeniach elektronicznych. Na początku lat dziewięćdziesiątych do domów zaczęły trafiać komputery stacjonarne najpierw z modemami DLS, a następnie już ze stałymi łączami. Na przestrzeni lat korzystanie z ekranu w połączeniu z klawiaturą i myszą stało się dla ludzi naturalne. Przez ostatnią dekadę na rynku pojawiły się interfejsy dotykowe. Popularność smartfonów, a następnie tabletów spowodowało, że coraz rzadziej korzystamy z standardowej klawiatury. Ekran dotykowy pojawił się nie tylko na urządzeniach telekomunikacyjnych, lecz także jako monitory w komputerach pokładowych samochodów oraz instalowane są w zagłówkach w samolotach jako multimedialne centrum rozrywki.

Przez ostatnie kilka lat narasta trend poszukiwania innych metod dostępu do danych, zwłaszcza multimedialnych. Obecnie wiele przedsiębiorstw prowadzi badania nad nowymi, bardziej naturalnymi interfejsami, które nie wymagałyby użycia standardowych urządzeń typu klawiatura. Wiele nowych urządzeń próbuje implementować sterowanie interfejsem użytkownika za pomocą gestów (np. Microsoft Kinect<sup>1</sup>) czy też za pomocą myśli (np. Emotiv<sup>2</sup>). Na rynku widać duże zainteresowanie nową formą kontroli urządzeniami, zwłaszcza tymi bardziej naturalnymi dla człowieka.

W branży filmowej oraz gier wideo narasta trend używania nowych technologii do rozszerzania doznań jakie otrzymuje odbiorca. W kinach odbywają się coraz częściej projekcje filmów 3D. Natomiast w ostatnim czasie pojawiają się sale kinowe pozwalające na projekcję filmów trójwymiarowych wraz z dodatkowymi elementami takimi jak: drganie foteli, wiatr, dym, woda.<sup>3</sup> Jednakże w obecnej chwili taki format rozrywki jest dość drogi, gdyż wymaga specjalnie przygotowanej sali kinowej oraz okularów, które pozwalają stworzyć iluzję przestrzenną.

---

<sup>1</sup><http://www.xbox.com/pl-PL/xbox-one/accessories/kinect-for-xbox-one>

<sup>2</sup><http://emotiv.com>

<sup>3</sup><http://cinema-city.pl/4dx-info>

## 1.1 Rozszerzona rzeczywistość

Coraz bardziej popularne staje się pojęcie rozszerzonej rzeczywistości (ang. augmented reality)

Natural Machines, Meta2



Rysunek 1: Wizualizacja Microsoft HoloLens

źródło: <https://www.microsoft.com/microsoft-hololens/en-us/why-hololens>

## 2 Cel pracy

Celem niniejszej pracy jest stworzenie platformy do budowania gier oraz interaktywnych animacji prezentowanej za pomocą rozszerzonej rzeczywistości sterowanej za pomocą zdalnego kontrolera.

Przykłady zastosowanie zestawu aplikacji:

- Prezentacje przestrzeni architektonicznych
- Rozrywka
- Reklama miejscach użyteczności publicznych (np. centra handlowe)

## 3 Wykorzystane technologie

### 3.1 Unity

Unity jest obecnie najpopularniejszą platformą do tworzenia gier na wiele platform.

#### 3.1.1 Dlaczego Unity

Najnowsza wersja posiada natywne wsparcie do rozszerzonej oraz wirtualnej rzeczywistości. Narzędzie te posiada prosty, ergonomiczny interfejs co ułatwia pracę.

Bardzo pomocnym dodatkiem do narzędzia jest „Assets Store”. Jest to wirtualny sklep z komponentami do tworzenia gry. W projekcie zastosowałem tekstury i obiekty 3D pochodzące z tego źródła.

#### 3.1.2 Alternatywne rozwiązania

	Unity	Unreal Engine
Wsparcie języków programowania	C#, JavaScript, Boo	c++
Obsługa wielu ekranów	Tak	Nie

Tablica 1: Porównanie silników gier

#### 3.1.3 Wybór języka programowania

Środowisko Unity wspiera obsługę skryptów (animacje oraz logika biznesowa) w kilku językach programowania: C#, UnityScript (zmodyfikowana wersja JavaScript) oraz w przeszłości Boo. Podjąłem decyzję, by w projekcie użyć język C#, gdyż ów język jest najbardziej stabilny, posiada najbardziej rozbudowaną dokumentację oraz jest to najbardziej popularny język w specjalistycznej literaturze. Dodatkowym udogodnieniem jest to, iż język posiada wiele wbudowanych klas (np. do obsługi połączeń TCP) oraz niezliczoną ilość zewnętrznych bibliotek.

### 3.1.4 Unity IDE

Środowisko Unity jest multiplatformowe. Aplikacje można używać na dowolnym systemie operacyjnym. Jednakże edycja skryptów odbywa się za pomocą zewnętrznego narzędzia. W systemie Mac OS X jest to MonoDevelop, natomiast w systemie Windows jest to VisualStudio w wersji Community. Opisywana aplikacja początkowo była tworzona na systemie Mac OS X, jednakże kłopoty ze środowiskiem MonoDevelop spowodowały decyzję o przeniesieniu środowiska na system Windows. Subiektywnie mogę stwierdzić, że stabilność oraz komfort pracy jest dużo lepszy w systemie Windows. Dodatkową alternatywą dla MonoDevelop może okazać się Visual Studio Code. Jest to prosty multiplatformowy edytor posiadający obsługę języka C#.

### 3.1.5 Licencja i koszty

Unity jest zamkniętym, licencjonowanym oprogramowaniem. Darmowa wersja (Personal Edition) pozwala na nielimitowane użycie, jednakże jest to okrojona edycja. Szersze informacje o ograniczeniach wersji Personal zawarte są w kolejnych rozdziałach. Licencja pozwala na komercyjne użycie przy limicie zarobków na poziomie stu tysięcy dolarów. Komercyjna wersja (Professional Edition) jest płatna w modelu subskrypcyjnym (75 dolarów za miesiąc)<sup>4</sup>. Na potrzeby opisywanego projektu zasotowano Unity w wersji Personal Edition.

## 3.2 Android

Naturalnym wyborem technologii przy tworzeniu aplikacji na urządzenie sterujące byłoby Unity, gdyż te środowisko pozwala na kompilację kodu na urządzenia mobilne (systemy iOS, Android, Windows Phone, Tizen). Jednakże Unity w wersji Personal Edition nie pozwala na uruchomienie warstwy sieciowej na urządzeniach mobilnych. Na potrzeby implementacji przykładowego urządzenia sterującego wybrano platformę Android, gdyż ma ona największy udział w rynku. Proces tworzenia aplikacji na tę platformę przebiega w języku Java.

---

<sup>4</sup><https://store.unity3d.com/subscribe>

### 3.2.1 Android Studio

## 3.3 Komunikacja sieciowa

Największym wyzwaniem było stworzenie dwukierunkowego protokołu komunikacyjnego pomiędzy serwerem (aplikacja napisana w środowisku Unity) oraz dowolnym kontrolerem lub w przyszłości innym urządzeniem wysyłającym dane do aplikacji. Podstawowym założeniem było to iż, kontrolerem gry może być standardowy telefon komórkowy. Dodatkowo w przyszłości planowana jest rozbudowa o zdalne sterowanie za pomocą przeglądarki internetowej. Pierwotnie ozważane było użycie Bluetooth, jednak ograniczyłoby to zdalne sterowanie. Podjęto decyzję projektową o użyciu połączenia sieciowego. Rozważano następujące protokoły:

### 3.3.1 UNET

Unity wspiera natywną obsługę multiplayer - UNET, jednakże jest to zamknięty protokół. Komunikacja możliwa jest tylko pomiędzy aplikacjami stworzonymi w tym środowisku.

### 3.3.2 HTTP (SOAP, REST)

Komunikacja za pomocą HTTP (protokoły komunikacyjne takie jak np. SOAP, REST) są bardzo często spotykane. Jest to standard aplikacji internetowych. HTTP nadaje się do przesyłu dużych wolumenów danych, jednak niezbyt dobrze sprawdza się przy małych, lecz częstych połączeniach pomiędzy klientem, a serwerem. Duży narzut czasowy może spowodować transformacja danych do oraz z formatu JSON lub XML. Jednakże dużą zaletą wspomnianych protokołów jest prostota implementacji w większości języków programowania, gdyż są już gotowe komponenty.

### 3.3.3 TCP

Opisać, że TCP jest ogólnie lepsze - socket, ale to jest nadal połączeniowy, więc lepiej by było udp

### 3.3.4 UDP

opisać, że to najlepsze rozwiązanie - bezpołączeniowe



## 4 Aplikacja główna

tutaj będą makiety

### 4.1 Świat gry

### 4.2 Aktorzy




Tablica 2: Właściwości aktora

```
public void SendInfo() {  
    Network.SendMessage("hasax_"+this.hasAx);  
    Network.SendMessage("hassh_"+this.hasSh);  
    Network.SendMessage("hasdrabina_"+this.drabina);  
    Network.SendMessage("isMove_"+this.isMove);  
}
```

Listing 1: Do Poprawy

### 4.3 Kamery

Platforma Unity wspiera do 8 wirtualnych kamer <sup>5</sup>. Każda z tych kamer może być prezentowana na oddzielnym fizycznym ekranie.

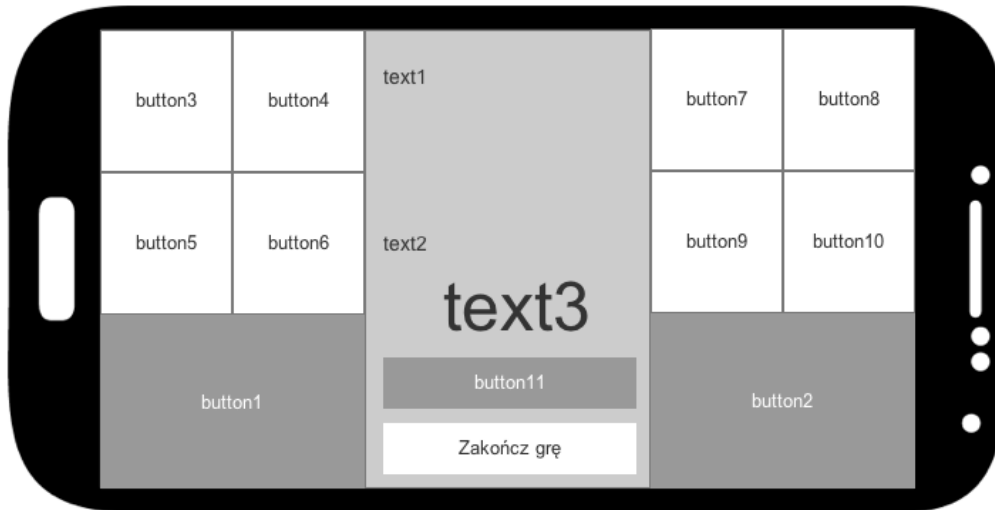
### 4.4 Logika biznesowa

### 4.5 Serwer komunikacyjny

---

<sup>5</sup><http://docs.unity3d.com/Manual/MultiDisplay.html>

## 5 Aplikacja mobilna - kontroler



Rysunek 2: Makieta - układ przycisków

Głównym założeniem było stworzenie uniwersalnego kontrolera przygotowanego pod dowolny rodzaj gry, bądź innej wizualizacji stworzonej w środowisku Unity. Podczas uruchomienia kontrolera serwer wysyła statusy przycisków oraz pól tekstowych.

### 5.0.1 Przyciski

Każdy przycisk może zostać skonfigurowany poprzez ustawienie tekstu. Dodatkowo można zablokować przycisk podczas gdy nie jest on potrzebny w danym czasie.

Aby ułatwić pracę nad aplikacją stworzono pole wyliczalne (ENUM) zawierającą wszystkie przyciski.

```
public enum ButtonEnum {  
    BTN1, BTN2, BTN3, BTN4, BTN5, BTN6, BTN7, BTN8,  
    BTN9, BTN10, BTN11  
}
```

## Listing 2: Enum z przyciskami

Jednakże aby powiązać elementy „Button” z warstwy widoku (definicja XML) na kod przycisku należy stworzyć listę elementów. Będzie ona służyła do wyszukiwania przycisków oraz zmiany ich właściwości. Dodatkowo do każdego przycisku należy dodać obsługę zdarzeń. Po kliknięciu wysyłany będzie odpowiedni komunikat.

```
protected HashMap<ButtonEnum, Button> buttonsMap =  
    new HashMap<ButtonEnum, Button>();  
  
protected void mapButton(int btnId, final  
    ButtonEnum btnName) {  
    final Button button = (Button)  
        findViewById(btnId);  
    buttonsMap.put(btnName, button);  
  
    button.setOnClickListener(new  
        View.OnClickListener() {  
            public void onClick(View v) {  
                sendToServer("button_" + btnName);  
            }  
        }  
    ));  
}
```

## Listing 3: Metoda obsługująca przycisk

```
@Override  
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState)  
{  
    super.onCreate(savedInstanceState);  
  
    this.mapButton(R.id.button1, ButtonEnum.BTN1);  
    this.mapButton(R.id.button2, ButtonEnum.BTN2);  
}
```

```
}
```

Listing 4: Przykład mapowania przycisku

### **5.0.2 Informacje tekstowe**

Pola tekstowe mogą mieć ustawioną dowolną treść w dowolnym czasie.

## **5.1 Komunikacja sieciowa**

# **6 Środowisko uruchomieniowe**

Powyżej opisana aplikacja została uruchomiona testowo w laboratorium na Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.

## **6.1 Serwer**

Serwer został uruchomiony na komputerze przenośnym(laptop) posiadającym kartę graficzną umożliwiającą podłączenie dwóch zewnętrznych ekranów - projektorów. Pierwszy z nich został połączony za pomocą złącza cyfrowego HDMI, natomiast drugi łączem DVI.

## **6.2 Aplikacja mobilna - kontroler**

# **7 Implementacja Google Cardboard**

# **8 Dalszy rozwój**

## Spis rysunków

1	Wizualizacja Microsoft HoloLens . . . . .	5
2	Makieta - układ przycisków . . . . .	10

## Spis tablic

1	Porównanie silników gier . . . . .	6
2	Właściwości aktora . . . . .	9

## Listings

1	Do Poprawy . . . . .	9
2	Enum z przyciskami . . . . .	11
3	Metoda obsługująca przycisk . . . . .	11
4	Przykład mapowania przycisku . . . . .	12

## Literatura

- [1] Building Microservices, Sam Newman , Wydanie 4, 2016