

WYŻSZASZKOŁAINFORMATYKIIUMIEJĘTNOŚCI
WydziałInformatykiiZarządzania
Kierunek:Informatyka

MarcinMaciaszczyk
nralbumu:29572

PracaMagisterska
Systemoświetleniaskonstruowanyzapomocądiod
elektroluminescencyjnychorazmikrokontroleraArduinoUno

Pracanapisanapodkierunkiem
drinż.GrzegorzZwoliński

Rokakademicki2016/2017

Spis treści

1	Wstęp	4
1.1	Uzasadnienie wyboru tematu	4
1.2	Problematyka i zakres pracy	5
1.3	Cele pracy	5
1.4	Metoda badawcza	6
1.4.1	Studia literaturowe	6
1.4.2	Analiza istniejących systemów oświetlenia	6
1.4.3	Stworzenie własnego systemu oświetlenia	6
1.4.4	Analiza porównawcza oraz testy	6
1.5	Przegląd literatury w dziedzinie	6
1.6	Układ pracy	6
2	Zagadnienia teoretyczne	7
3	Analiza istniejących rozwiązań	8
3.1	Kryteria analizy	8
3.2	Porównanie istniejących rozwiązań	9
3.2.1	Technologia Philips Ambilight	9
3.2.2	System oświetlenia Lightpack	11
3.2.3	System oświetlenia Lightpack 2	13
4	System oświetlenia Lightning	15
4.1	Analiza wymagań	15
4.1.1	Wymagania funkcjonalne	15
4.1.2	Wymagania нефункционалне	15
4.2	Komponenty systemu	16
4.3	Moduły oprogramowania	17
4.3.1	Oprogramowanie mikrokontrolera	17
4.3.2	Aplikacja przeznaczona na komputer	18

4.4	Projekt	18
4.4.1	System kontroli wersji	18
4.4.2	Wykorzystane technologie	19
4.4.3	Diagram klas	20
4.4.4	Wzorce projektowe	20
4.4.5	Interfejs użytkownika	20
4.5	Implementacja	22
4.5.1	Oprogramowanie mikrokontrolera	22
4.5.2	Aplikacja przeznaczona na komputer	26
4.6	Podręcznik użytkownika	26
4.7	Przykładowa implementacja animacji	27
4.8	Analiza projektu	29
4.9	Perspektywy rozwoju projektu	30
5	Podsumowanie	32
5.1	Dyskusja wyników	32
5.2	Perspektywy rozwoju pracy	32
	Bibliografia	33
	Spis rysunków	35
	Spis tabel	36
	Spis listingów	37

Rozdział 1

Wstęp

1.1 Uzasadnienie wyboru tematu

Wraz z upływem czasu postęp technologiczny ma wpływ na życia co raz szerszej rzeszy ludzi na całym świecie. Niezliczone ilości urządzeń zagościły na stałe w domach i mało kto wyobraża sobie bez nich swoje życie. Zaczynając od artykułów gospodarstwa domowego, a kończąc na elektronice użytkowej do której zaliczają się komputery, telewizory czy też smartfony¹. Wszystkie te urządzenia mają na celu ułatwianie życia swoim użytkownikom.

W parze z licznymi zaletami urządzeń elektronicznych idą jednak pewne wady. Jedną z istotniejszych jest wpływ czasu spędzanego przed różnego rodzaju wyświetlaczami na zdrowie. Badania przeprowadzone na bazie danych Nielsen Audience Measurement pokazują, że przeciętny Polak spędza dziennie średnio 4,5 godziny przed ekranem telewizora². Nie oznacza to jednak, że przez cały ten czas ogląda on telewizję. Oglądanie filmów z dysku komputera, za pomocą serwisów VOD³ czy granie na konsoli także są wliczone w ten czas. Gdyby jednak dodać do tego czas spędzony przed ekranem smartfona czy też komputera wynik byłby zapewne dwukrotnie większy.

Pogorszenie wzroku czy też wysychanie gałki ocznej są wymieniane jako najczęstsze skutki zbyt dużej ilości czasu spędzanego przed ekranem. Poza próbą jego ograniczenia, jedną z częstszych porad jest próba zmniejszenia kontrastu pomiędzy ekranem a jego otoczeniem.

¹ Przenośne urządzenia łączące w sobie zalety telefonów komórkowych oraz przenośnych komputerów (z ang. smartphone).

² Badania zostały przeprowadzone z uwzględnieniem osób powyżej 4 roku życia w okresie od stycznia do czerwca 2015 roku [1].

³ Wideo na życzenie (z ang. video on demand).

Do celów niniejszej pracy należy złożenie i oprogramowanie systemu oświetlenia, który ma rozszerzać obraz widziany na ekranie na jego otoczenie. Poza zmniejszeniem kontrastu, a więc aspektem zdrowotnym, system ma także na celu zwiększyć wrażenia wizualne dostarczane przez oglądany obraz.

System oświetlenia składa się z taśmy diod elektroluminescencyjnych⁴ podłączonych do mikrokontrolera Arduino Uno, który z kolei ma współpracować z komputerem z zainstalowanym systemem operacyjnym macOS. Oprogramowanie mikrokontrolera, którego zadaniem jest sterowanie diodami zostało przygotowane w języku Arduino, natomiast aplikacja kontrolująca cały system przeznaczona na komputer z systemem macOS została napisana w języku Swift. Wybór języków jest ściśle związany z koniecznością uzyskania jak najlepszej wydajności oraz użyciem najnowszych technologii.

Podobne systemy oświetlenia dostępne są już od pewnego czasu na rynku, jednak to właśnie nowoczesne technologie, prostota wykonania i niskie koszty powinny uczynić z Lightning, bo taką nazwę otrzymał projekt, pełnowartościowego konkurenta.

1.2 Problematyka i zakres pracy

1.3 Cele pracy

Do najważniejszych celów niniejszej pracy dyplomowej należą:

- Analiza istniejących systemów oświetlenia o podobnym działaniu, a co za tym idzie dokładniejsze zapoznanie się z istniejącymi rozwiązaniami. Umożliwiło to sprecyzowanie wymagań oraz podjęcie kluczowych decyzji dotyczących wykorzystanych komponentów czy też technologii.
- Stworzenie własnego systemu oświetlenia umożliwiające dokładne zapoznanie się problematyką projektu, czyli między innymi:
 - Tworzeniem wielomodułowych systemów, a więc synchronizacji i komunikacji pomiędzy modułami.
 - Kompletowaniem złożonego z kilku komponentów systemu oświetlenia.
 - Optymalizacją obliczeń związanych z przechwytywaniem i obróbką obrazu.

⁴ LED (z ang. light-emitting diode).

- Projektowaniem graficznego interfejsu użytkownika.
- Porównanie Lightning z analizowanymi wcześniej systemami mające na celu stwierdzić czy przyjęte założenia i wymagania okazały się trafne.

1.4 Metoda badawcza

1.4.1 Studia literaturowe

1.4.2 Analiza istniejących systemów oświetlenia

1.4.3 Stworzenie własnego systemu oświetlenia

1.4.4 Analiza porównawcza oraz testy

1.5 Przegląd literatury w dziedzinie

1.6 Układ pracy

Temat niniejszej pracy to system oświetlenia skonstruowany za pomocą diod elektroluminescencyjnych oraz mikrokontrolera Arduino Uno. Jej głównym celem jest przeanalizowanie istniejących systemów oświetlenia oraz stworzenie własnego rozwiązania.

Praca rozpoczyna się od uzasadnienia wyboru tematu pracy, a także opisu celów pracy, jej problematyki, zakresu, wykorzystanych metod badawczych, przeglądu literatury oraz jej układu.

W kolejnym rozdziale zawarte zostały objaśnienia zagadnień teoretycznych powiązanych z tematyką pracy, czyli...

Następnie przeanalizowano istniejące już systemy oświetlenia biorąc pod uwagę wcześniej zdefiniowane kryteria.

Kolejny rozdział opisuje projekt systemu oświetlenia Lightning tworzonego w ramach części badawczej niniejszej pracy. W rozdziale tym opisane zostają wymagania postawione przed projektem, komponenty z jakich będzie się on składał, tworzone moduły oprogramowania, diagram klas projektu, wykorzystane wzorce projektowe czy też sama implementacja. Rozdział kończy analiza wykonanego projektu i jego dokumentacja w postaci podręcznika użytkownika, opisu dodawania własnych animacji i perspektyw rozwoju projektu.

Pracę kończy podsumowanie, które zawiera dyskusję wyników oraz dalsze perspektywy jej rozwoju.

Rozdział 2

Zagadnienia teoretyczne

Rozdział 3

Analiza istniejących rozwiązań

3.1 Kryteria analizy

Tak jak to zostało wspomniane na wstępie projektowany system oświetlenia nie jest pierwszym w swoim rodzaju i ma on do czynienia ze sporą konkurencją w postaci istniejących już rozwiązań. W rozdziale tym zostanie przeprowadzona ich analiza, jednak przed przystąpieniem do niej konieczne jest zdefiniowanie kryteriów jakie zostaną wzięte pod uwagę. Kryteria te powinny mieć pokrycie z oczekiwaniami użytkowników, a Lightning powinno wyróżniać się co najmniej pod paroma względami. Po zapoznaniu się z opiniami użytkowników w Internecie pod uwagę zostały wzięte następujące kryteria:

- **Koszt** – Dla większości potencjalnych użytkowników może to być kluczowe kryterium wyboru, dlatego koszt zakupu gotowego systemu lub koszt skompletowania komponentów powinien być jak najniższy.
- **Rodzaj systemu** – Najwyżej cenione są systemy zintegrowane z wyświetlaczami, gotowe do uruchomienia od razu po zakupie. Im trudniejsze jest skompletowanie systemu oraz oprogramowanie tym mniej użytkowników z niego skorzysta.
- **Płynność działania** – Tylko systemy działające płynnie są w stanie zatrzymać przy sobie swoich użytkowników.
- **Możliwość konfiguracji** – Sprawia, że każdy może dopasować system do siebie, im większa tym lepiej.
- **Interfejs użytkownika** – Rzecz na którą wielu użytkowników zwraca uwagę na początku, im bardziej przejrzysty i łatwy z obsłudze tym lepiej.

- Dodatkowe możliwości – Bonusy takie jak tryb animacji czy wizualizacji odtwarzanej muzyki wpływają na powiększenie oceny końcowej.
- Wspierany sprzęt i oprogramowanie – Wsparcie dla różnego rodzaju platform i systemów operacyjnych zwiększa grono potencjalnych odbiorców.
- Licencja – Rodzaj licencji na jakiej udostępniane jest oprogramowanie ma znaczenie w licznych przypadkach. Większość użytkowników postawiona przed wyborem pomiędzy restrykcyjną licencją a oprogramowaniem otwartoźródłowym wybierze to drugie.

3.2 Porównanie istniejących rozwiązań

3.2.1 Technologia Philips Ambilight

Pierwsze miejsce w zestawieniu istniejących rozwiązań zajmuje technologia Ambilight¹ opatentowana w 2002 roku przez firmę Philips. Pierwszy telewizor z Ambilight trafił do sklepów w 2004 roku. W chwili obecnej dostępnych jest dużo więcej modeli wyposażonych w Ambilight, który cieszy się sporą popularnością.

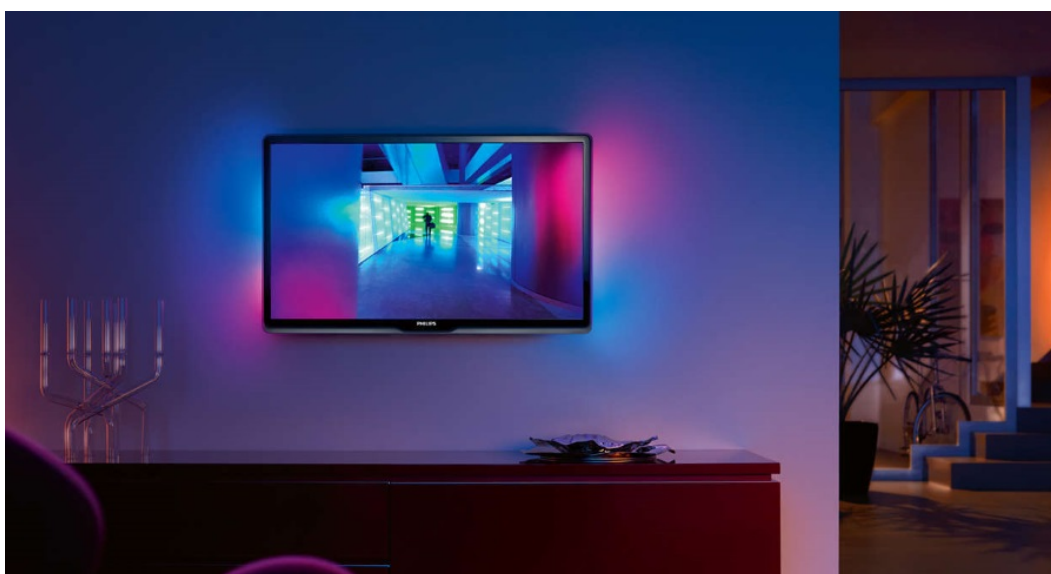


Rysunek 3.1: Logo Philips Ambilight [12]

¹ Otaczające oświetlenie (z ang. ambient lighting).

Koszt	
Rodzaj systemu	gotowy do użycia, zintegrowany
Płynność działania	bardzo wysoka
Możliwość konfiguracji	duża
Interfejs użytkownika	intuicyjny
Dodatkowe możliwości	obsługa dodatkowych lamp, aplikacja mobilna
Wspierany sprzęt i oprogramowanie	tylko telewizory marki Philips
Licencja	opatentowana technologia, brak dostępu do źródeł

Tablica 3.1: Analiza technologii Philips Ambilight



Rysunek 3.2: Telewizor z technologią Philips Ambilight [13]

Do największych zalet technologii Ambilight należy jej integracja z telewizorami Philips. Dzięki temu działa płynnie, ma duże możliwości konfiguracyjne, intuicyjny interfejs a także inne dodatkowe możliwości. Wielu użytkowników doceni też brak konieczności podłączania dodatkowych urządzeń zewnętrznych. Część z nich uzna to za wadę, bo systemu oświetlenia nie da się przenieść do innego wyświetlacza.

Do wad Ambilight zaliczyć można wysoki koszt, wsparcie jedynie dla telewizorów marki Philips a także restrykcyjną licencję.

3.2.2 System oświetlenia Lightpack

Kolejne miejsce w zestawieniu zajmuje system oświetlenia Lightpack. Jest to projekt ufundowany przez społeczność² za pomocą serwisu Kickstarter [14], gdzie zebrał ponad pół miliona dolarów.



Rysunek 3.3: Logo Lightpack [15]

Koszt	od 119 dolarów, czyli około 482 zł
Rodzaj systemu	gotowy do użycia, zewnętrzny
Płynność działania	wysoka
Możliwość konfiguracji	duża
Interfejs użytkownika	intuicyjny
Dodatkowe możliwości	animacja przejść pomiędzy kolorami, pełna konfiguracja obszarów diod
Wspierany sprzęt i oprogramowanie	dowolny komputer i telewizor
Licencja	kod otwartoźródłowy

Tablica 3.2: Analiza systemu oświetlenia Lightpack

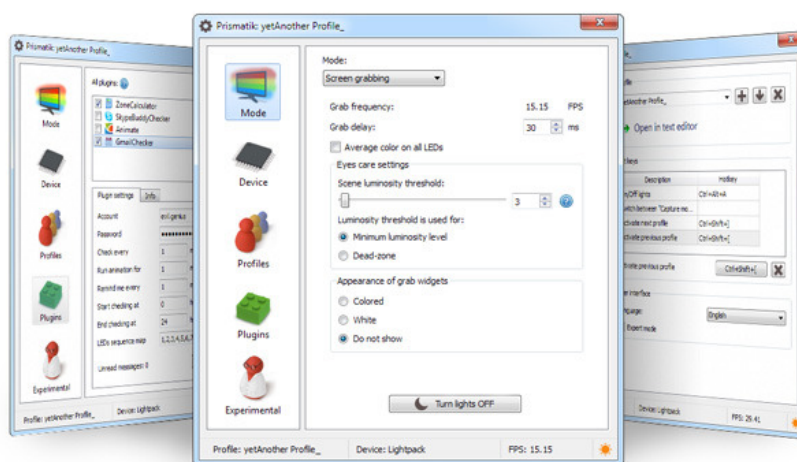
Nawiększą zaletą Lightpack jest multiplatformowość, działa on z każdym telewizorem oraz komputerami z systemami Windows, Linux jak i macOS. Posiada on także spore możliwości konfiguracyjne. Otwartoźródłowy kod również zalicza się do zalet, choć kod znajdujący się na repozytorium nie jest już uaktualniany od długiego czasu [16].

Minusem jest dość wysoka cena jak i konieczność podłączenia dodatkowego urządzenia do wyświetlacza. Diody montowane są za pomocą samoprzypelnych taśm co również nie musi spodobać się wszystkim użytkownikom.

² Z ang. crowd-funding.



Rysunek 3.4: Telewizor z systemem oświetlenia Lightpack [15]



Rysunek 3.5: Aplikacja sterująca systemu oświetlenia Lightpack [15]

3.2.3 System oświetlenia Lightpack 2

Lightpack 2 jest kontynuacją opisanego w rozdziale 3.2.2 projektu Lightpack. Wprowadza on jednak sporo zmian i podobnie jak swój poprzednik został ufundowany z wykorzystaniem serwisu Kickstarter [17], gdzie również zebrał ponad pół miliona dolarów.



Rysunek 3.6: Logo Lightpack 2 [18]

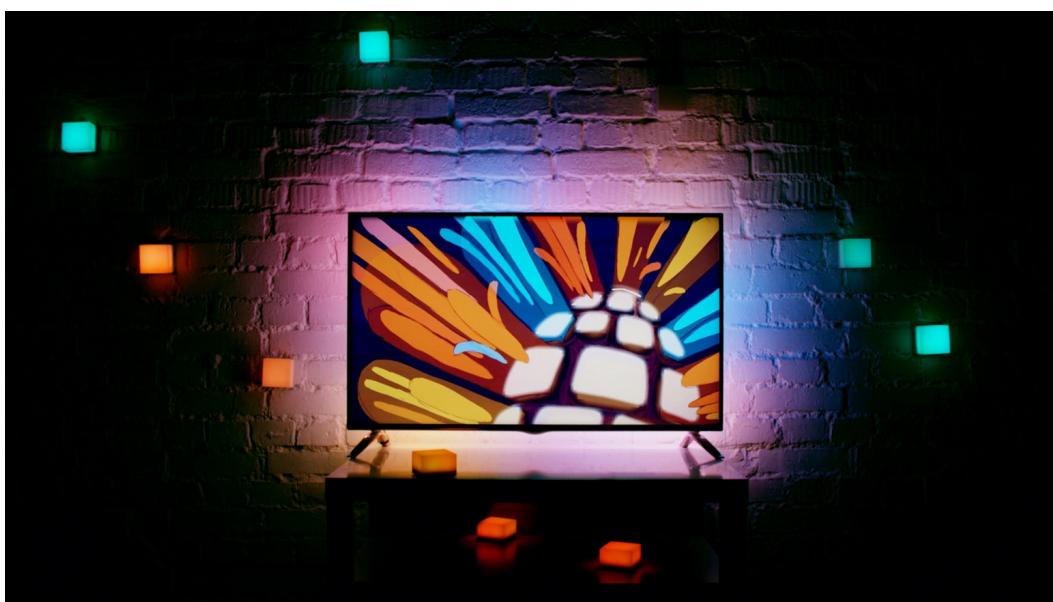
Koszt	od 239 dolarów, czyli około 968 zł
Rodzaj systemu	gotowy do użycia, zewnętrzny
Płynność działania	wysoka
Możliwość konfiguracji	bardzo duża
Interfejs użytkownika	intuicyjny
Dodatkowe możliwości	animacja przejść pomiędzy kolorami, pełna konfiguracja obszarów diod,
	aplikacja mobilna, dodatkowe lampy
Wspierany sprzęt i oprogramowanie	dowolny komputer i telewizor
Licencja	brak dostępu do źródeł,
	dostępne stare źródła aplikacji sterującej

Tablica 3.3: Analiza systemu oświetlenia Lightpack 2

System Lightpack 2 posiada zalety swojego poprzednika, jednak dodaje on zupełnie nowe możliwości. Ciekawym dodatkiem jest obsługa zewnętrznych lamp

rozmieszczonych w tym samym pomieszczeniu co wyświetlacz. Dodano aplikację mobilną. Najważniejszy jest jednak fakt, że nie wymaga on połączenia z komputerem. Tym razem podłączany on jest do dowolnego źródła sygnału HDMI, w tym konsoli czy dekodera telewizyjnego.

Dużą wadą systemu jest spora cena, która rośnie wraz z chęcią dokupienia dodatkowych lamp czy też większej ilości diod. Ponadto na Lighpack 2 trzeba jeszcze poczekać, ponieważ jest on w ostatniej fazie produkcji i na razie możliwe jest jedynie składanie zamówień.



Rysunek 3.7: Telewizor z systemem oświetlenia Lighpack 2 [18]

Rozdział 4

System oświetlenia Lightning

4.1 Analiza wymagań

4.1.1 Wymagania funkcjonalne

W celu stworzenia jak najatrakcyjniejszego system oświetlenia podczas projektowania Lightning przyjęto poniższe wymagania funkcjonalne:

- System musi udostępniać tryb przechwytywania rozszerzający obraz wyświetlany na ekranie na jego otoczenie za pomocą diod elektroluminescencyjnych.
- System musi posiadać tryb animacji. Powinien być on łatwy do rozszerzenia o kolejne animacje.
- System musi być konfigurowalny z poziomu aplikacji sterującej. Konfiguracji podlegać musi co najmniej liczba i rozmieszczenie diod za ekranem, a także wykorzystywany port szeregowy.
- Projekt musi być odpowiednio udokumentowany. Dokumentacja powinna ułatwiać szybkie skonfigurowanie oraz uruchomienie systemu.

4.1.2 Wymagania нефunkcjonalne

Do wymagań нефunkcjonalnych postawionych przed projektowanym systemem należą:

- System musi działać płynnie, a więc liczba osiągniętych klatek na sekundę powinna być jak największa nawet przy dużych rozdzielczościach przechwytywanego ekranu.

- Korzystanie z aplikacji sterującej powinno być jak najbardziej intuicyjne, a użytkownik powinien mieć dostęp do wskazówek dotyczących jej interfejsu.
- Oprogramowanie mikrokontrolera powinno oferować jak najprostszy interfejs i zawierać jak najmniej logiki sterującej.
- Pamięć na obu urządzeniach sterujących powinna być odpowiednio zarządzana, niedopuszczalne są wycieki pamięci czy też zapętlenia programu.

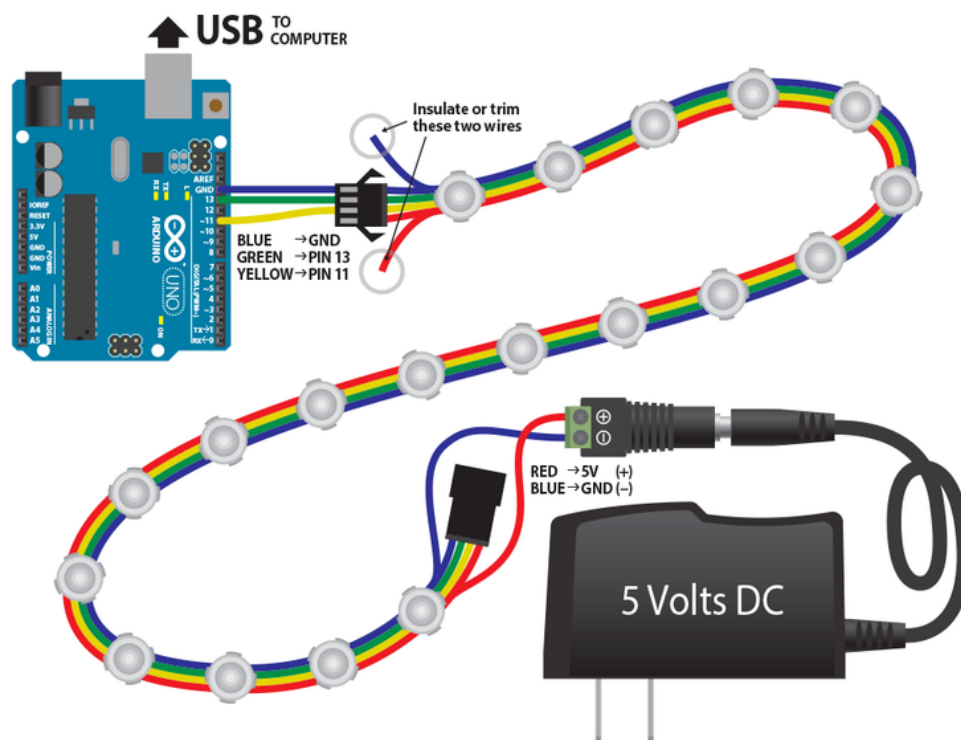
4.2 Komponenty systemu

Do konstrukcji systemu wykorzystane zostały następujące komponenty:

- Cyfrowo adresowany łańcuch składający się z 25 diod elektroluminescencyjnych o średnicy 12 mm ze sterownikiem WS2801. Dostępny w sklepie internetowym Botland w cenie 195 zł [2].
- Stabilizowany zasilacz sieciowy o napięciu wyjściowym 5 V. Dostępny w sklepie internetowym Botland w cenie 19,90 zł [3].
- Wtyk ze złączem pozwalającym połączyć łańcuch z zasilaczem. Dostępny w sklepie Botland w cenie 1,90 zł [4].
- Mikrokontroler Arduino Uno w wersji 3. Dostępny w sklepie Botland w cenie 95 zł [5].
- Przewód USB. Dostępny w sklepie Botland w cenie 4,90 zł [6].

Łańcuch z diodami został podłączony od jednej strony za pomocą wymienionego wcześniej wtyku z zasilaczem, z drugiej strony natomiast z mikrokontrolerem. Ten z kolei komunikuje się z komputerem z systemem macOS za pomocą przewodu USB. Dokładny schemat połączenia komponentów przedstawia rysunek 4.2.

Koszt związany ze skompletowaniem wszystkich komponentów wyniósł łącznie 316,70 zł. Cena ta mogłaby ulec znacznemu zmniejszeniu w przypadku użycia kompatybilnych zamienników dla najdroższych elementów, czyli dla łańcucha diod czy też Arduino Uno w najnowszej wersji. Ponadto komponenty te mogą zostać wykorzystane w innych systemach.



Rysunek 4.1: Schemat podłączenia komponentów systemu [7]

4.3 Moduły oprogramowania

4.3.1 Oprogramowanie mikrokontrolera

Głównym celem oprogramowania przeznaczonego na mikrokontroler jest zarządzanie diodami. Dzieje się to w oparciu o polecenia otrzymywane portem szeregowym od komputera, który steruje całym systemem. W związku z charakterem swojego zadania oprogramowanie musi działać jak najszybciej oraz posiadać jak najmniej logiki sterującej. Kontrola diod ogranicza się do przesyłania pakietów danych otrzymywanych z komputera na odpowiednie wyjścia do których diody są podłączone do mikrokontrolera.

Moduł ten został napisany w natywnym języku Arduino, który udostępnia wszystkie podstawowe funkcje umożliwiające stworzenie oprogramowania spełniającego postawione przed nim wymagania.

4.3.2 Aplikacja przeznaczona na komputer

W przeciwieństwie do swojego poprzednika moduł przeznaczony na komputer ma za zadanie sterowanie całym systemem. Odpowiada on bezpośrednio na żądania użytkownika wydawane za pomocą stworzonego interfejsu graficznego i komunikuje się z oprogramowaniem mikrokontrolera w celu przekazania instrukcji zapalenia pewnej konfiguracji diod. Komunikacja odbywa się nieprzerwanie, jednokierunkowo, a każdy pakiet jest poprzedzony nagłówkiem składającym się z 11 bajtów.

Aplikacja ta może działać w dwóch trybach:

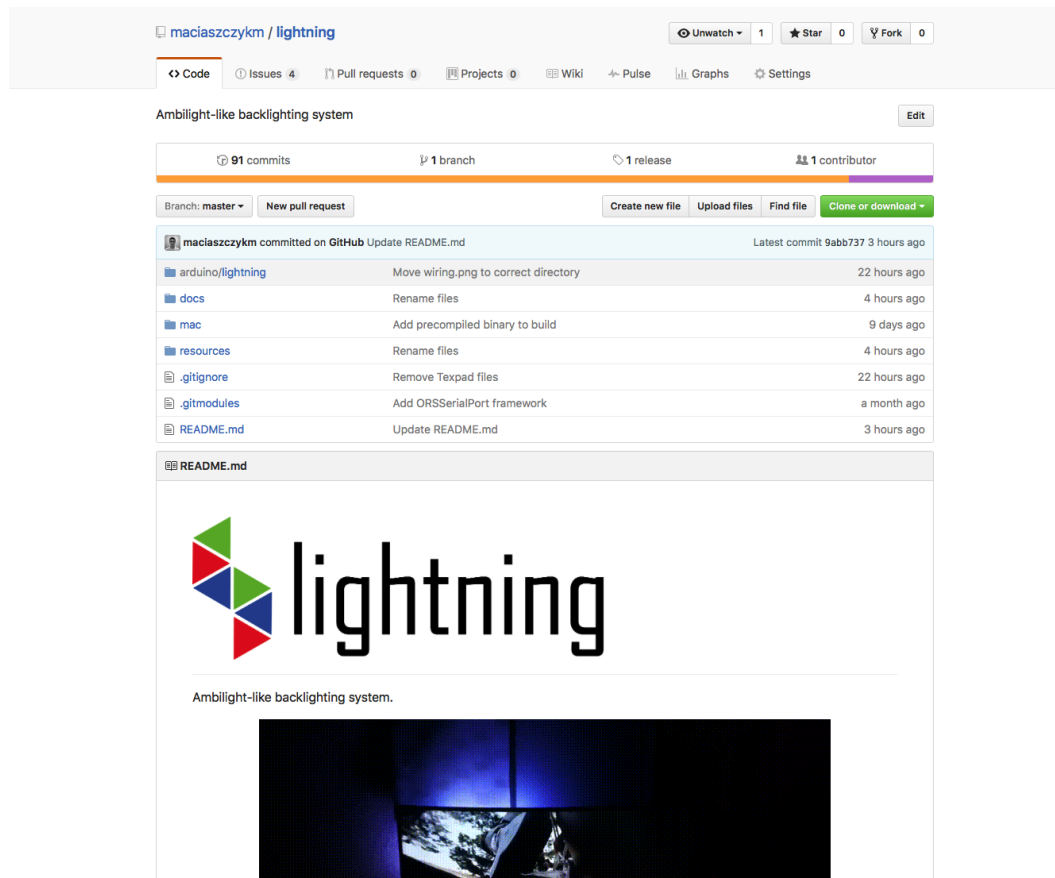
- Tryb przechwytywania w którym przechwytywany jest obraz wybranego wyświetlacza, a każda dioda świeci się w kolorze odpowiadającego jej koloru ekranu. W trybie tym użytkownik powinien mieć kontrolę nad jasnością diod a także możliwość wygładzania przejść aby uniknąć szybkich zmian kolorów.
- Tryb animacji w którym za pomocą diod system wyświetla przygotowane wcześniej animacje. Animacje zapisane są jako klasy w języku Swift. Użytkownik poza wyborem animacji ma wpływ na użyte w niej kolory oraz prędkość animacji.

Ponadto aplikacja posiada możliwość konfiguracji liczby i rozmieszczenia diod, a także wykorzystywanego portu szeregowego. Aplikacja została napisana w języku Swift, który jest przeznaczony dla komputerów z systemem macOS. Umożliwia on szybkie projektowanie interfejsów graficznych zgodnych z wyglądem systemu oraz przede wszystkim udostępnia on wszystkie podstawowe funkcje obiektowego języka programowania co jest istotne podczas projektowania aplikacji, której logika nie jest już tak prosta jak w przypadku oprogramowania mikrokontrolera.

4.4 Projekt

4.4.1 System kontroli wersji

Podczas pracy nad projektami programistycznymi często wymagana jest współpraca kilku programistów, cofanie pomyłkowo wprowadzonych zmian czy też dziennik zadań do wykonania. Wspomniane funkcjonalności udostępniają systemy kontroli wersji. Do najpopularniejszych należy Git, którego funkcjonalność darmowo udostępnia serwis GitHub, gdzie z kolei znajduje się repozytorium projektu [8].



Rysunek 4.2: Zrzut ekranu z repozytorium projektu

4.4.2 Wykorzystane technologie

Oprogramowanie mikrokontrolera zostało napisane w języku Arduino i to właśnie na tę platformę jest przeznaczone. Do jego napisania użyta została jedynie wbudowana biblioteka do obsługi portu szeregowego. Wykorzystano środowisko programistyczne Arduino [9].

Aplikacja sterująca została napisana w języku Swift, do stworzenia interfejsu graficznego wykorzystano framework¹ Cocoa. Ponadto wykorzystano bibliotekę ORSSerialPort ułatwiającą komunikację poprzez port szeregowy [10]. Wykorzystano środowisko programistyczne Xcode [11].

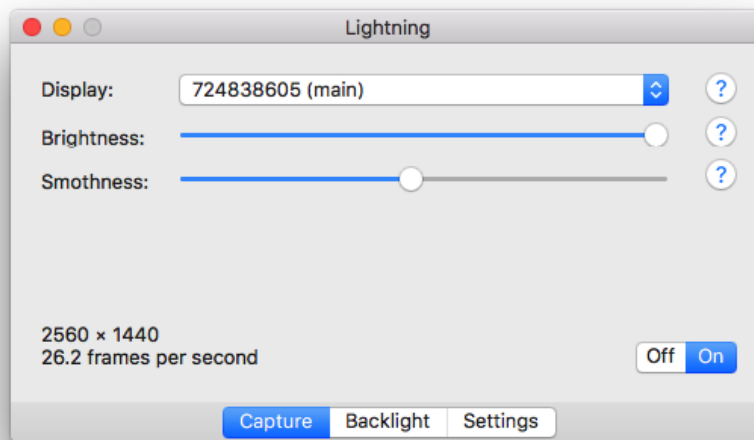
¹ Szkielet budowy aplikacji. Definiuje strukturę aplikacji oraz jej ogólny mechanizm działania, dostarcza zestaw komponentów i bibliotek ogólnego przeznaczenia do wykonywania określonych zadań.

4.4.3 Diagram klas

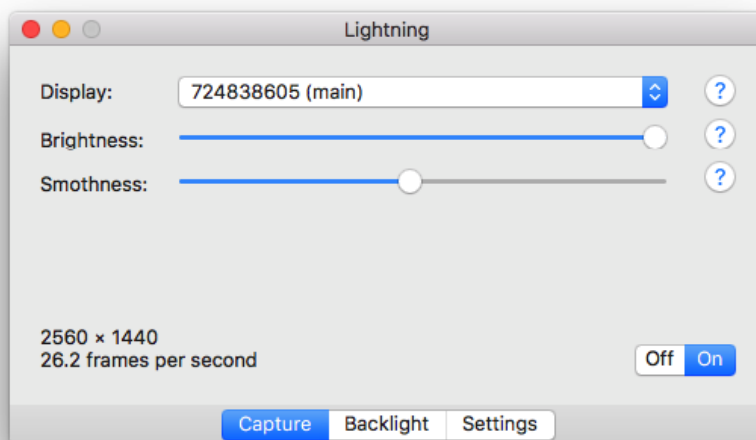
4.4.4 Wzorce projektowe

4.4.5 Interfejs użytkownika

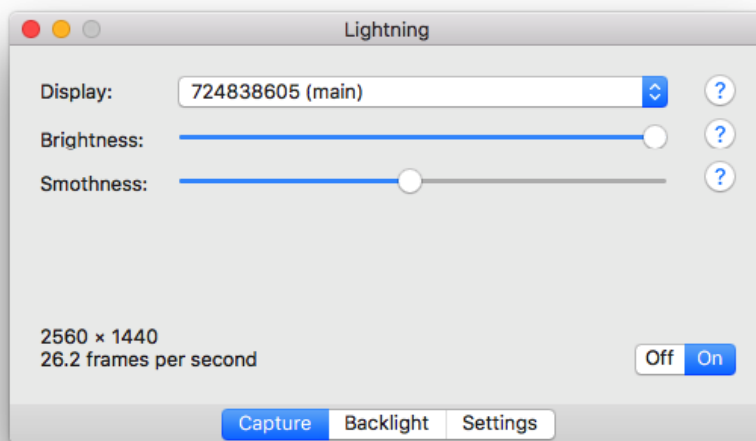
Interfejs, w tym przypadku graficzny, należy do elementów na które użytkownicy zwracają uwagę na samym początku, dlatego też powinien być on zaprojektowany z pomysłem i umożliwiać jak najprostsze poruszanie się po aplikacji. Aplikacja posiada dwa tryby działania oraz tryb konfiguracji, dlatego też logiczny jest podział na trzy widoki przedstawione poniżej:



Rysunek 4.3: Widok trybu przechwytywania



Rysunek 4.4: Widok trybu animacji



Rysunek 4.5: Widok konfiguracji

4.5 Implementacja

4.5.1 Oprogramowanie mikrokontrolera

Oprogramowanie mikrokontrolera napisane w natywnym języku Arduino mieści się w jednym pliku przedstawionym na listingu 4.5.1.

```
1 // Arduino "bridge" code between streamer device and
  WS2801-based
2 // digital RGB LED. Intended for use with Arduino
  Uno, but may work
3 // with other Arduino models as well.
4
5 #include <SPI.h>
6
7 #define LED_DDR  DDRB
8 #define LED_PORT PORTB
9 #define LED_PIN  _BV(PORTB5)
10
11 static const uint8_t magic[] = {'L','i','g','h','t',
  ',','n','i','n','g'};
12 #define MAGICSIZE  sizeof(magic)
13 #define HEADERSIZE (MAGICSIZE + 2)
14
15 #define MODE_HEADER 0
16 #define MODE_HOLD   1
17 #define MODE_DATA   2
18
19 void setup()
20 {
21     uint8_t
22     buffer[256],
23     indexIn      = 0,
24     indexOut     = 0,
25     mode         = MODE_HEADER,
26     lo, chk, i, spiFlag;
27     int16_t
28     bytesBuffered = 0,
29     hold          = 0,
```

```
30     c;
31     int32_t
32     bytesRemaining;
33     unsigned long
34     startTime,
35     lastByteTime,
36     t;
37
38     LED_DDR  |=  LED_PIN;
39     LED_PORT &= ~LED_PIN;
40
41     Serial.begin(115200);
42     SPI.begin();
43     SPI.setBitOrder(MSBFIRST);
44     SPI.setDataMode(SPI_MODE0);
45     SPI.setClockDivider(SPI_CLOCK_DIV16);
46
47     startTime    = micros();
48     lastByteTime = millis();
49
50     for(;;) {
51         t = millis();
52
53         if((bytesBuffered < 256) && ((c = Serial.read())
54         >= 0)) {
55             buffer[indexIn++] = c;
56             bytesBuffered++;
57             lastByteTime = t;
58         } else {
59             // Turn off lights, when no data recieved for
60             more than minute
61             if((t - lastByteTime) > 5000) {
62                 for(c=0; c<32767; c++) {
63                     for(SPDR=0; !(SPSR & _BV(SPIF)); );
64                 }
65                 delay(1);
66                 lastByteTime = t;
67             }
68         }
69     }
```

```
67
68     switch(mode) {
69         case MODE_HEADER:
70             if(bytesBuffered >= HEADERSIZE) {
71                 for(i=0; (i<MAGICSIZE) && (buffer[indexOut
72 ++] == magic[i++]));
73                 if(i == MAGICSIZE) {
74                     lo = buffer[indexOut++];
75                     chk = buffer[indexOut++];
76                     if(chk == (lo ^ 0x13)) {
77                         bytesRemaining = 3L * ((long)lo + 1L);
78                         bytesBuffered -= 2;
79                         spiFlag      = 0;
80                         mode          = MODE_HOLD;
81                     } else {
82                         indexOut -= 2;
83                     }
84                 }
85                 bytesBuffered -= i;
86             }
87             break;
88         case MODE_HOLD:
89             if((micros() - startTime) < hold) break;
90             LED_PORT &= ~LED_PIN;
91             mode      = MODE_DATA;
92         case MODE_DATA:
93             while(spiFlag && !(SPSR & _BV(SPIF)));
94             if(bytesRemaining > 0) {
95                 if(bytesBuffered > 0) {
96                     SPDR = buffer[indexOut++];
97                     bytesBuffered--;
98                     bytesRemaining--;
99                     spiFlag = 1;
100                 }
101                 if((bytesBuffered < 32) && (bytesRemaining >
102 bytesBuffered)) {
103                     startTime = micros();
```



```
104         hold      = 100 + (32 - bytesBuffered) *  
105         10;  
106         mode      = MODE_HOLD;  
107     }  
108     } else {  
109         startTime  = micros();  
110         hold       = 1000;  
111         LED_PORT   |= LED_PIN;  
112         mode       = MODE_HEADER;  
113     }  
114 }  
115 }  
116  
117 void loop()  
118 {  
119     // Code won't reach here  
120 }
```

Listing 4.1: Kod oprogramowania mikrokontrolera

Tak jak to zostało wcześniej wspomniane celem mikrokontrolera jest odbieranie sygnału portem szeregowym i zapalanie diod w odpowiedniej konfiguracji. Wszystko musi odbywać się możliwie szybko, tak aby diody swój kolor zmieniały płynnie i nie pojawiały się żadne opóźnienia.

Pierwszym przyjętym założeniem jest odpowiednie formatowanie pakietów danych, które będą wysyłane przez port szeregowy. Aby żadne dane nie zostały utracone każdy pakiet musi składać się z nagłówka i danych właściwych. Nagłówki składają się z 11 bajtów, długość całego pakietu jest natomiast uzależniona od ilości diod zdefiniowanej w nagłówku:

- Pierwsze 9 bajtów – Zakodowana nazwa projektu, a więc "Lightning" jako tablica znaków.
- 10 bajt – Liczba diod wykorzystywana przez użytkownika.
- 11 bajt – Suma kontrolna nagłówka, czyli wartość 10 bajta XOR² 0x13. W

² Alternatywa wykluczająca (z ang. exclusive or).

przypadku niezgodności wartości, pakiet zostaje pominięty przez mikrokontroler.

- Od 12 bajta – Zakodowane kolory diod, na które mikrokontroler musi je zaświecić. Na każdą diodę przypadają 3 bajty danych:
 - 1 bajt – Wartość koloru czerwonego w skali od 0 do 255.
 - 2 bajt – Wartość koloru zielonego w skali od 0 do 255.
 - 3 bajt – Wartość koloru niebieskiego w skali od 0 do 255.

Jeśli użytkownik korzysta z 25 diod, pakiety danych będą miały długość 86 bajtów, co jest małą liczbą biorąc pod uwagę zakładaną prędkość 115200 bitów na sekundę jeśli chodzi o transmisję portem szeregowym. Kluczem dla płynności działania aplikacji okazuje się więc odczyt i sprawne przekazanie instrukcji diodom.

4.5.2 Aplikacja przeznaczona na komputer

4.6 Podręcznik użytkownika

Odpowiedzi na poniższe pytania mają za zadanie przybliżyć potencjalnym użytkownikom czym jest Lightning, co oferuje, jak działa i jak mogą oni zacząć z niego korzystać. Jest to skrót informacji pojawiających się w niniejszej pracy.

Czym jest Lightning?

Lightning jest systemem oświetlenia posiadającym podobną funkcjonalność jak technologia Philips Ambilight, a więc rozszerzanie obrazu wyświetlanego na ekranie na jego otoczenie za pomocą diod elektroluminescencyjnych.

Jak działa Lightning?

Lightning składa się z kilku komponentów, poza komputerem podłączonym do wyświetlacza niezbędny jest mikrokontroler Arduino Uno oraz taśma diod elektroluminescencyjnych³. Działanie systemu opiera się na przechwytywaniu obrazu z komputera z systemem macOS, uśrednianiem kolorów występujących w sferach na które podzielony został ekran⁴ i przesyłaniu informacji do mikrokontrolera. Jego zadaniem jest odbieranie informacji na temat kolorów diod i sterowanie diodami. System jest w pełni niezależny od wykorzystywanego wyświetlacza.

³ Wszystkie komponenty systemu zostały wyszczególnione w rozdziale 4.2

⁴ Każda ze sfer odpowiada jednej diodzie.

Ile diód można podłączyć do Lightning?

Do 255 diód, wystarczy to do oświetlenia powierzchni nawet za największym ekranem i zapewni uzyskanie wysokiej płynności działania nawet ze starszymi komputerami Mac.

Jak zacząć korzystać z Lightning?

Pierwszym etapem powinno być skompletowanie wszystkich komponentów systemu wymienionych w rozdziale 4.2. Następnie należy je ze sobą podłączyć tak jak przedstawia to rysunek 4.2. Ostatnim krokiem jest wgranie oprogramowania na Arduino – najłatwiej zrobić to za pomocą środowiska programistycznego Arduino, a także uruchomienie aplikacji sterującej na komputerze Mac.

Jak dodać własne animacje?

Proces dodawania własnych animacji został opisany w rozdziale 4.7.

4.7 Przykładowa implementacja animacji

Tryb animacji udostępnia kilka podstawowych animacji, które po uruchomieniu wyświetlane są za pomocą diód. W celu dodania nowej animacji wystarczy dodać do projektu nową klasę na wzór klasy Disco przedstawionej na listingu 4.7 oraz zarejestrować ją w klasie Animations przedstawionej na listingu 4.7

```
1 import Foundation
2
3 class Disco: LightController, Animation {
4
5     private var state = 0
6
7     func setup(colors: [Color]) {
8         for light in self.lights.lights {
9             light.color = colors[state]
10        }
11        self.proceed()
12    }
13
14    func run(colors: [Color]) {
```

```
15         for light in self.lights.lights {
16             light.color = colors[self.state]
17         }
18         self.proceed()
19         self.serialPort.send(lights: lights)
20     }
21
22     func proceed() {
23         if state < 3 {
24             self.state += 1
25         } else {
26             self.state = 0
27         }
28     }
29
30 }
```

Listing 4.2: Klasa implementująca animację

Każda implementacja animacji musi implementować protokół `Animation` co wiąże się z koniecznością implementacji następujących metod:

- `setup(colors)` – Metoda ta uruchamiana jest jednokrotnie przy starcie animacji. Jej zadaniem jest odpowiednie zainicjalizowanie wszystkich diod. Kolory wybrane przez użytkownika przekazane są w parametrze.
- `run(colors)` – Metoda ta uruchamiana jest przy każdym obiegu pętli w której odbywa się animacja. Jej głównym zadaniem jest przechodzenie pomiędzy kolejnymi stanami animacji. Kolory wybrane przez użytkownika przekazane są w parametrze.

Ponadto klasa animacji powinna rozszerzać klasę `LightController`, która zawiera wszystkie podstawowe funkcje umożliwiające sterowanie diodami.

Animacja przedstawiona na listingu 4.7 inicjalizuje wszystkie diody na pierwszy kolor wybrany przez użytkownika, a potem w każdym następnym kroku zmienia kolor na kolejny i przesyła dane do mikrokontrolera.

```
1 import Foundation
```

```
2
3 class Animations {
4
5     // Each animation has to be registered here.
6     static var animations: [String: Animation] = [
7         "Disco": Disco(), "Snake": Snake()]
8
9     static func getAnimationNames() -> [String] {
10         return Array(animations.keys)
11     }
12 }
```

Listing 4.3: Klasa służąca do rejestrowania animacji

Powyższy przykład obrazuje niski poziom skomplikowania implementacji nowych animacji.

4.8 Analiza projektu

W rozdziale 3.1 zostały zdefiniowane kryteria analizy której poddane zostały istniejące już systemy oświetlenia. Teraz biorąc pod uwagę te same kryteria zostanie przeanalizowany Lightning.



Rysunek 4.6: Logo Lightning

Koszt	316,70 zł ⁵
Rodzaj systemu	do samodzielnego montażu,
	zewnątrzny
Płynność działania	bardzo wysoka
Możliwość konfiguracji	średnia
Interfejs użytkownika	intuicyjny
Dodatkowe możliwości	tryb animacji, duża rozszerzalność
Wspierany sprzęt i oprogramowanie	komputery z systemem macOS
Licencja	kod otwartoźródłowy

Tablica 4.1: Analiza systemu oświetlenia Lightning

Do niewątpliwych zalet Lightning należy z pewnością niski koszt, otwartoźródłowy kod i łatwa rozszerzalność systemu. Użytkownicy znający podstawy programowania mogą z łatwością dopasować projekt do swoich potrzeb, nie jest to jednak konieczne ponieważ większość opcji konfiguracyjnych jest już dostępna. Ciekawym dodatkiem jest tryb animacji. Animacje można dodawać według własnych upodobań. Dodatkowo system można podłączyć do dowolnego wyświetlacza połączanego z komputerem.

Podobnie jak w przypadku wszystkich innych analizowanych rozwiązań poza technologią Philips Ambilight Lightning jest zewnętrznym systemem oświetlenia co wiąże się z koniecznością podłączenia dodatkowych urządzeń do wyświetlacza. Kolejną z wad jest przeznaczenie na komputery z systemem macOS, jest to związane z chęcią uzyskania jak najwyższej płynności działania.

4.9 Perspektywy rozwoju projektu

W celu dalszego rozwoju stworzonego systemu oświetlenia należy rozważyć wprowadzenie następujących usprawnień:

- Zaawansowana konfiguracja ułożenia diod – Obecnie diody rozmieszczane są równomiernie na górnej i bocznych krawędziach. Wprowadzenie trybu konfiguracji w którym istniałaby możliwość dopasowania każdego obszaru przechwytywania osobno byłoby znacznym usprawnieniem.

⁵ Kwota ta mogłaby ulec znacznemu zmniejszeniu w przypadku wykorzystania dostępnych zamienników dla mikrokontrolera Arduino Uno a także taśmy diod elektroluminescencyjnych, tak jak zostało to opisane w rozdziale 4.2.

- Korekcja kolorów – Obecny stan systemu umożliwia kontrolę jasności diod oraz wygładzania przejść pomiędzy kolejnymi stanami. Wprowadzenie korekcji kolorów umożliwiłoby dopasowanie koloru diod do otoczenia, czyli na przykład czerwonej ściany za wyświetlaczem.
- Częstotliwość przechwytywania – Poza korekcją kolorów kolejnym wartościowym dodatkiem byłoby wprowadzenie ograniczenia częstotliwości przechwytywania.
- Poprawki graficzne szaty graficznej – Dodanie ikony dla aplikacji sterującej, użycie obrazka wyświetlacza trybie konfiguracji czy też wyświetlanie poglądu animacji.
- Automatyczne testy – Automatyczne budowanie i testowanie całej aplikacji przy każdej zmianie podniosłoby jakość projektu.

Rozdział 5

Podsumowanie

5.1 Dyskusja wyników

Przejsście przez kolejne fazy tworzenia oprogramowania, od postawienia wymagań, przez zaprojektowanie, zaimplementowanie aż do stworzenia dokumentacji umożliwiło stworzenie systemu oświetlenia, który stanowi konkurencyjną alternatywę dla istniejących już rozwiązań. Lightning udostępnia w pełni funkcjonalny tryb przechwytywania ekranu, tryb animacji, posiada możliwości konfiguracyjne, działa płynnie a koszt jego konstrukcji jest najmniejszy spośród wszystkich analizowanych systemów oświetlenia.

Poza osiągnięciem rezultatu w postaci gotowego systemu oświetlenia, w niniejszej pracy autorowi udało się zgromadzić użyteczne informacje dotyczące tematyki tworzenia oprogramowania przeznaczonego na mikrokontrolery, komunikacji portem szeregowym czy też zagadnieniom dotyczącym efektywnego przechwytywania obrazu.

5.2 Perspektywy rozwoju pracy

W celu dalszego rozwoju niniejszej pracy należy rozważyć przede wszystkim dalsze prace nad stworzonym systemem oświetlenia. W rozdziale 4.9 przedstawione zostały liczne możliwości rozwoju projektu, ich realizacja byłaby z pewnością sporym krokiem w przód. Podjęcie się tego zadania oznaczałoby jednak trzymanie się obecnej tematyki pracy, a przecież wykorzystanie mikrokontrolerów podłączonych do komputera nie jest jedynym możliwym rozwiązaniem.

Odejście od obecnej tematyki pracy zostałoby zapewnione poprzez stworzenie oprogramowania przeznaczonego bezpośrednio dla telewizorów. Aplikacja steru-

jąca mogłaby wtedy zostać przeniesiona na urządzenia mobilne. W tym przypadku wymagane byłoby dokładne zapoznanie się z dostępnym sprzętem i istniejącymi ograniczeniami. Z pewnością jednak takie rozwiązanie spotkałoby się z szerokim gronem odbiorców.

Rozwiązaniem pośrednim byłoby przeniesienie oprogramowania przechytującego obraz do mikrokontrolera o większej mocy obliczeniowej, na przykład Raspberry Pi. W tym przypadku sterowanie diodami jak i przechytywanie obrazu mogłoby się odbywać bezpośrednio na nim. Mikrokontroler mógłby samodzielnie odtwarzać filmy bez konieczności podłączania komputera.

Bibliografia

- [1] <http://www.wirtualnemedi.pl/artukul/coraz-dluzej-ogladamy-telewizje-najwiecej-czasu-przed-szklanym-ekranem-spedzaja-seniorzy-raport>.
Data dostępu – 15.01.2017.
- [2] <https://botland.com.pl/lancuchy-i-matryce-led/2443-lacuch-led-rgb-12-mm-ws2801-cyfrowy-adresowany-25-szt.html>.
Data dostępu – 17.01.2017.
- [3] <https://botland.com.pl/zasilacze-sieciowe-5-v/1364-zasilacz-impulsowy-5v-25a-wtyk-dc-55-21-mm.html>.
Data dostępu – 17.01.2017.
- [4] <https://botland.com.pl/szybkoszlacza/1590-wtyk-dc-55-x-21-mm-z-szybkoszlaczem.html>.
Data dostępu – 17.01.2017.
- [5] <https://botland.com.pl/arduino-moduly-glowne/1060-arduino-uno-r3.html>.
Data dostępu – 17.01.2017.
- [6] <https://botland.com.pl/przewody-usb-a-b-20/5313-przewod-usb-a-b-tracer-18m.html>.
Data dostępu – 17.01.2017.
- [7] https://cdn-learn.adafruit.com/assets/assets/000/001/484/-medium800/led_pixels_wiring-diagram.png?1396773276.
Data dostępu – 17.01.2017.
- [8] <https://github.com/maciaszczykm/lightning>.
Data dostępu – 17.01.2017.

- [9] <https://www.arduino.cc/en/main/software>.
Data dostępu – 18.01.2017.
- [10] <https://github.com/armadsen/ORSSerialPort>.
Data dostępu – 18.01.2017.
- [11] <https://developer.apple.com/xcode/>.
Data dostępu – 18.01.2017.
- [12] <http://www.cobra.fr/media/wysiwyg/logo-ambilight.jpg>.
Data dostępu – 06.02.2017.
- [13] <http://www.komputerswiat.pl/media/2016/224/4688581/003-philips-ambilight-2-sides.jpg>.
Data dostępu – 06.02.2017.
- [14] <https://www.kickstarter.com/projects/woodenshark/lightpack-ambient-backlight-for-your-displays>.
Data dostępu – 09.02.2017.
- [15] <http://lightpack.tv/>.
Data dostępu – 09.02.2017.
- [16] <https://github.com/Atarity/Lightpack>.
Data dostępu – 09.02.2017.
- [17] <https://www.kickstarter.com/projects/woodenshark/lightpack-2-ultimate-light-orchestra-for-your-livi>.
Data dostępu – 09.02.2017.
- [18] <http://lightpack.tv/promo/index.php>.
Data dostępu – 09.02.2017.

Spis rysunków

3.1	Logo Philips Ambilight	9
3.2	Telewizor z technologią Philips Ambilight	10
3.3	Logo Lightpack	11
3.4	Telewizor z systemem oświetlenia Lightpack	12
3.5	Aplikacja sterująca systemu oświetlenia Lightpack	12
3.6	Logo Lightpack 2	13
3.7	Telewizor z systemem oświetlenia Lightpack 2	14
4.1	Schemat podłączenia komponentów systemu	17
4.2	Zrzut ekranu z repozytorium projektu	19
4.3	Widok trybu przechwytywania	20
4.4	Widok trybu animacji	21
4.5	Widok konfiguracji	21
4.6	Logo Lightning	29

Spis tablic

3.1	Analiza technologii Philips Ambilight	10
3.2	Analiza systemu oświetlenia Lightpack	11
3.3	Analiza systemu oświetlenia Lightpack 2	13
4.1	Analiza systemu oświetlenia Lightning	30

Spis listingów

4.1	Kod oprogramowania mikrokontrolera	22
4.2	Klasa implementująca animację	27
4.3	Klasa służąca do rejestrowania animacji	28