基于云计算的体感交互游戏

——基于LeapMotion和树莓派的实现探索

姓名：杜佳昆

学号：55100210

学院：软件学院

专业：软件工程

导师：房至一

职称：教授

基于云计算的体感交互游戏

——使用Leap Motion的体感游戏设计

摘要

当今计算机科学正在进入云计算时代，随着互联网的发展壮大，云计算的概念逐渐深入了人们的生活中。而随着电脑的普及，人们已经不满足于用鼠标和键盘这些传统输入设备来操作电脑，越来越多的人转向了对体感识别的研究，开发。它则涉及了很多的识别算法，需要大量的运算，需要一定的硬件作为支持。相比之下，云计算比传统的硬件堆积有更大的优势。因此，本论文提出了一种将数据获取和数据解析分离，运用云计算进行体感识别的实现方式。

方案具体内容为：使用类似树莓派这种开源硬件作为终端，来连接体感设备（比如Leap Motion），并将设备通过终端虚拟化映射到云端，使其成为云端的一个虚拟硬件，这样数据就能直接发送到云端，云端分析后形成可利用的结果数据反馈给体感应用进行后续操作。

这套方案所需工作包括：

<1> 支持跨平台的 USB over IP 驱动。

<2> 在终端平台上初始化体感设备的驱动。

<3> 体感交互应用

本论文着重探讨体感应用这一部分工作。

关键词：云计算，体感识别，手势识别，树莓派，Leap Motion，Linux ，Raspberry Pi，Arm，USB，USB over IP

The Somatosensory cloud-based interactive game

——Somatosensory Game Design using Leap Motion

**Abstract**

Nowadays, computer science is entering the cloud computing era, with the development and expansion of the Internet, the concept of cloud computing gradually penetrated people's lives. With the popularity of computers, people are not satisfied that operate computer with traditional input devices like mouse and keyboard, more and more people turned to the somatosensory recognition research and development. It involves a lot of recognition algorithm and computation, need some hardware for support. In contrast, cloud computing has more advantage than traditional hardware. Therefore, this paper proposes a cloud-computing way to implementations somatosensory recognition that separate data acquisition and data analysis.

The details of implementations: it uses open hardware like Raspberry Pi as terminal to connect somatosensory device (such as Leap Motion), and the device was mapped to cloud by terminal virtualization. The device become a virtual hardware on cloud, so data can be sent directly to the cloud, the cloud formed the results after analysis and send to somatosensory application to do others.

Work to do:

(1) A cross-platform USB over IP driver

(2) A driver that initialize somatosensory device on terminal

(3) Somatosensory application

This paper focuses the work of somatosensory application.

Keywords: Cloud Computing, Somatosensory Recognition, Gesture Recognition, Raspberry Pi, Leap Motion, USBIP, Linux, Arm, USB

第1章 绪论

1.1 课题来源

本课题源于作者在淘宝实习期间的一个工作需求。作者是淘宝 UED 的体感交互小组的一员，该小组设计开发了一款使用 Leap Motion 的体感游戏，出于推广的需要，计划将这款游戏部署在园区的一些位置，一方面供大家娱乐，一方面也能让大家更多的接触体感。

体感识别需要进行大量的运算，因此 Leap Motion 对于硬件的要求较高，部署时使用 PC 或者 mini PC 成本较高。因为园区内有内部使用的私有云服务，于是想到可以将体感识别与云计算结合，来达到部署的目的。

1.2 研究背景及意义

作者尝试解决以上需求的过程是一个探索的过程，所使用的方案运用了云计算的优势，提出了一种将体感交互和云计算结合的方式。

通过这种方式，减少体感交互应用的部署当中的障碍，使体感交互更容易的走进用户的生活。同时，也降低了体感交互研究的成本，提高其研究效率。这种方式，减少了一些体感交互使用的限制条件，使其的应用能够有更多的创意。

1.3 国内外研究现状

1.3.1 云计算

国外由于计算机发展较早，有很多厂商已经具备非常强大的开发和业务能力，同时具备在该领域传统的技术实力，因此，国外云计算发展的比较早，且有相对完整的模式。在国外，云计算的使用率比较高，服务提供商相对较多，质量也很好，像 Amazon，Linode等都经历了市场的考验。国内现在还处于成长期，预计在2015年之后，才真正进入成熟期，云计算服务模式才能被大众接受。处于安全等因素的考虑，国内云计算的使用率低于其他国家，大多是倾向于私有云，而不是公有云服务。国内的云服务商还在发展出去，阿里云，盛大云，SAE，BAE，美团云等，总体体验上跟国外的服务商还有些差距。云计算的普及，与网络条件的关系很大，国内的网络条件还有所欠缺。现在世界范围内，云计算的概念正应用于各种传统行业，为其带来了新的生机。

1.3.2 体感交互

体感交互方面，在国内外已经有很多相关的研究，也有很多的成果，Kinect、Leapmotion 等，但离大规模普及还有些距离。对于各种部位，动作的识别已经有很多成熟的技术，现在很多的设备都已经集成了体感识别的功能，手机，电脑，游戏机，家电等。对于识别准确率，复杂环境的识别等，是现在主要研究的方向。这种新型的输入方式，相比传统的键盘、鼠标、触控等设备，更接近人的本能，有良好的体验，发展势不可挡。

1.3.3 云计算与体感交互结合

对于两者的结合，已有基于云计算和体感网络的运动训练平台，NBA也将引入体感追踪技术，来进行大数据分析。另外，微软推出的Xbox One，将需要大量硬件资源，但对于延迟不敏感的图形计算放到云端去，比如流体和物理计算，画⾯面背景中的图形元素等，主机只接收计算结果，并将主要硬件资源用来计算比如人物的动作，击中时的反应等更关键的内容，但感觉对网络要求较高。

总体来说，两者都是未来发展的趋势，体感需要大量运算，将其与云计算结合，也是可行的方案，特别是在网络条件良好的环境内。

1.4 论文章节内容介绍

第一章绪论，主要介绍课题来源，研究背景及意义，国内外研究现状等3个方面的内容，具体的阐述了以上3点，是对全文的概括和导读。

第二章相关技术，主要介绍整套方案中所使用到的相关技术和理论知识。

第三章基础架构的设计，主要介绍整套方案中USB over IP和体感设备在终端初始化的驱动的设计和实现。

第四章游戏设计，主要介绍这套方案中使用的体感交互游戏的设计过程，包括流程，资源，概念等方面的设计。

第五章游戏的实现，主要介绍了游戏的具体实现过程。

第六章游戏的测试，主要介绍了对游戏的测试。

第七章总结与展望，主要介绍了在开发过程中遇到的问题和心得以及对这套方案的展望。

第2章 相关技术

2.1 Linux驱动模型

Linux 系统中设备和驱动都统一由设备驱动模型来管理。

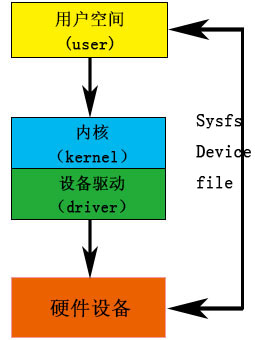
设备驱动模型将硬件抽象化，以便能够更好的进行操作。在Linux下，一切都是文件，所以每个设备在Linux的文件系统上都对应这一个文件。这些文件存在于/dev目录下，但这里面并不都是物理上存在的设备，有些是挂载这的udev文件。模型的硬件抽象包括：电源管理、即插即用设备支持、与Userspace的通信。Linux驱动分为设备驱动和总线驱动。驱动层次如图1。

图 1 Linux驱动层次

驱动程序的功能如下：

1. 对硬件设备初始化和释放
2. 进行设备管理，包括参数设置，提供对外的设备统一操作接口
3. 读取应用程序请求的数据或写入应用程序传递的数据
4. 检测或处理设备的错误

2.1.1 基础数据结构模型：kobject, kset, subsystem

Linux设备驱动模型有几个基本数据结构模型：kobject, kset, subsystem。

kobject：这是设备驱动模型的基础，sysfs就是以它为基础搭建起来的。类似于C++中的基类。它会嵌入到更大的对象中，即容器——用来描述设备模型组件，比如：bus、devices、drivers等。当kobject加入容器之后，就允许内核：

1. 保存改容器的引用次数
2. 保存各容器之前的层次关系
3. 提供每人容器的用户视图

kobject定义如下：

struct kobject

{

　　　　const char \*name; //显示在sysfs中的名称

　　　　struct list\_head entry; 　　//下一个kobject结构

　　　　struct kobject \*parent;　　　//指向父kobject结构体，如果存在

　　　　struct kset 　　\*kset;　　　　//指向kset集合

　　　　struct kobj\_type　　\*ktype; //指向kobject类型描述符

　　　　struct sysfs\_dirent \*sd; //对应sysfs的文件目录

　　　　struct kref kref;　　　　　　　　//kobject引用计数

　　　　unsigned int state\_initialized:1; //是否初始化

　　　　unsigned int state\_in\_sysfs:1; //是否加入sysfs

　　　　unsigned int state\_add\_uevent\_sent:1; //是否支持热插

　　　　unsigned int state\_remove\_uevent\_sent:1; //是否支持热拔

}

kset：它是相同类型结构的kobject的集合。

定义如下：

struct kset{

struct subsystem \* subsys;

struct kobj\_type ktype;

struct list\_head list;

struct kobject kobj;

struct kset\_hotplug\_ops \* hotplug\_ops;

};

subsystem：由一系列的kset组成，可以包含不同类型的kset。

定义如下：

struct subsystem{

struct kset kset;

struct rw\_semaphore rwsem;

}

2.1.2 设备

设备数据device一般是一个包含具体数据的设备数据结构体，定义如下：

struct device

{

　　 struct klist klist\_children; //连接子设备的链表

　　 struct device \*parent; //指向父设备的指针

　　 struct kobject kobj; //内嵌的kobject

　　 char bus\_id[BUS\_ID\_SIZE]; //连接到总线上的位置

　　 unsigned uevent\_supress:1; //是否支持热插拔事件

　　 const char \*init\_name; //设备的初始化名字

　　 struct device\_type \*type; //设备相关的特殊处理函数

　　 struct bus\_type \*bus; //指向连接的总线指针

　　 struct device\_driver \*driver; //指向该设备的驱动程序

　　 void \*driver\_data; //指向驱动程序私有数据的指针

　　 struct dev\_pm\_info power; //电源管理信息

　　 dev\_t devt; //设备号

　　 struct class \*class; //指向设备所属类

　　 struct attribute\_group \*\*groups; //设备的组属性

　　 void (\*release)(struct device \*dev); //释放设备描述符的回调函数

};

2.1.3 驱动

Linux下通用的驱动数据结构是device\_driver，不针对具体设备类型。目前，特定的设备驱动数据结构都会包含这个类型的成员。其定义如下：

struct device\_driver

{

　　 const char \*name;　　//设备驱动名字

　　 struct bus\_type \*bus; //指向驱动属于的总线，总线上有很多设备

　　 struct module \*owner; //设备驱动自身模块

　　 const char \*mod\_name; //设备驱动名字

　　 int (\*probe)(struct device \*dev); /探测函数

　　 int (\*remove)(struct device \*dev);

　　 void (\*shutdown)(struct device \*dev);

　　 int (\*suspend)(struct device \*dev,pm\_message\_t state);

　　 int (\*resume)(struct device \*dev);

　　 struct attribute\_group \*\*group;

　　 struct dev\_pm\_ops \*pm;

　　 struct driver\_private \*p;

};

2.2 Linux USB驱动

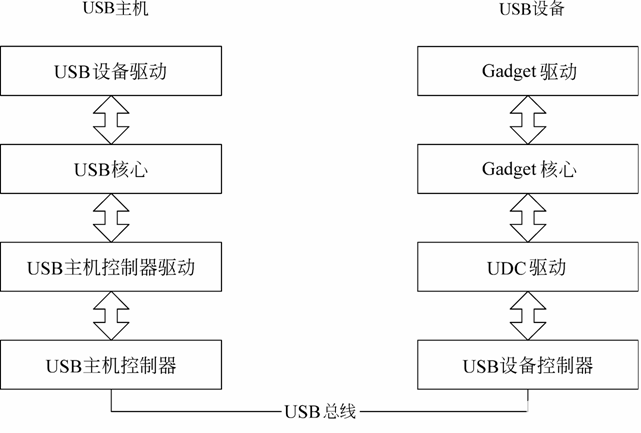
Linux内核几乎支持所有的USB设备，包括键盘，鼠标，打印机，扫描仪，modem等。在编译Linux内核时，有一个“Support for USB”选项，可以选择是否编译相关模块。Linux的usb驱动分为主机驱动和gadget驱动，前者是设备连接到计算机上，通过主机驱动来控制所连接设备。而后者用于嵌入式设备上，控制嵌入式设备。Linux的usb驱动两种类型图如下：

图 2 Linux 的usb驱动类型

本论文主要涉及到的是主机驱动。主机驱动分为三层：USB PerDevice Driver,，USB core，USB HCD。对应的就是上图中的USB设备驱动，USB核心，USB主机控制器驱动。USB设备驱动位于USB核心上层，是连接用户应用程序和USB核心的桥梁，是最终与用户应用程序交互的软件模块，为其提供接口，视USB设备的不同而不同。比如键盘的usbhid驱动，U盘的usb-storage驱动。USB核心是Linux USB驱动的核心层，它将URB包传递给USB主机控制器驱动。最下面是USB主机控制驱动层，是USB主机驱动程序直接与硬件通信的软件模块，主要负责：主机控制器硬件初始化，为核心层提供接口函数，对根HUB设备进行配置和控制，完成四种类型数据的传输等。其流程如下图所示：

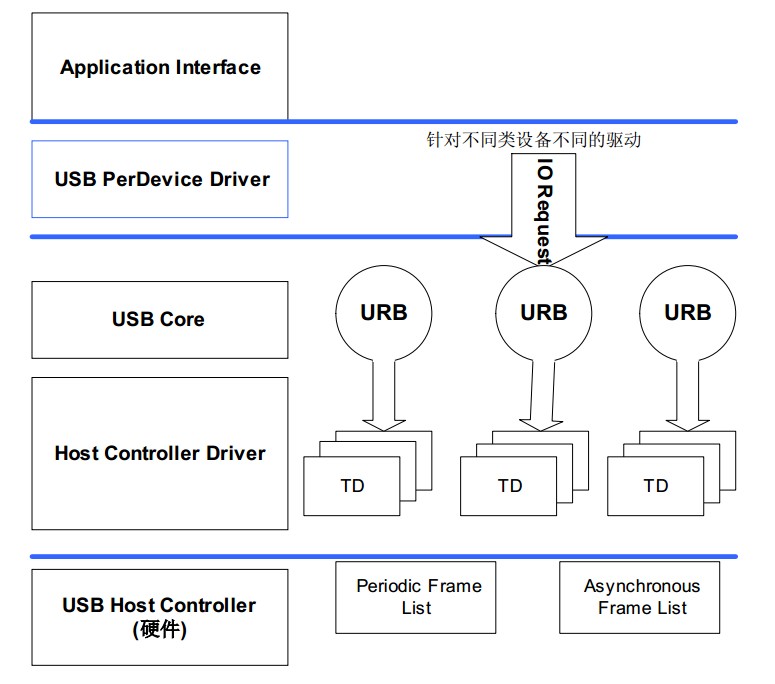


图 Linux主机驱动工作流程

2.2.1 Linux USB驱动开发

在Linux kernel源码driver/usb/目录下的usb-skeleton.c文件，是一个最基础的USB驱动程序，成为USB骨架。我们可以通过修改这个通用USB驱动骨架，来完成自己的USB驱动程序。

一个完整的USB驱动包括设备的注册和注销，读写操作的响应，释放设备文件句柄等功能。在骨架中这些被这样表示：

static struct usb\_driver skel\_driver = {

name: "skeleton",

probe: skel\_probe,

disconnect: skel\_disconnect,

fops: &skel\_fops,

minor: USB\_SKEL\_MINOR\_BASE,

id\_table: skel\_table,

};

驱动可以作为一个模块被载入内核，所以驱动必须提供一个初始化函数供模块载入内核时调用，可以写在初始化里。

static int \_\_init usb\_skel\_init (void)

{

usb\_register(&skel\_driver);

}

module\_init(usb\_skel\_init);

以上代码包含了驱动设备的注册。当卸载时，代码如下：

static void \_\_exit usb\_skel\_exit(void)

{

/\* deregister this driver with the USB subsystem \*/

usb\_deregister(&skel\_driver);

}

module\_exit(usb\_skel\_exit);

因为Linux支持热插拔，为了使系统能够自动装载驱动，需要创建一个MODULE\_DEVICE\_TABLE，代码如下：

/\* table of devices that work with this driver \*/

static struct usb\_device\_id skel\_table [] = {

{ USB\_DEVICE(USB\_SKEL\_VENDOR\_ID,

USB\_SKEL\_PRODUCT\_ID) },

{ } /\* Terminating entry \*/

};

MODULE\_DEVICE\_TABLE (usb, skel\_table);

Discount函数会在释放文件句柄是执行，主要是确认当前是否有其他程序访问这个设备，并减少计数器，操作如下：

/\* decrement our usage count for the device \*/

--skel->open\_count;

if (skel->open\_count <= 0) {

/\* shutdown any bulk writes that might be

going on \*/

usb\_unlink\_urb (skel->write\_urb);

skel->open\_count = 0;

}

/\* decrement our usage count for the module \*/

MOD\_DEC\_USE\_COUNT;

Skel的write和read函数是完成驱动对读写操作的响应。在skel\_write中，一个FILL\_BULK\_URB函数，就完成了urb 系统callbak和我们的skel\_write\_bulk\_callback之间的联系。值得注意的是，skel\_write\_bulk\_callback是中断执行的，所以不能使用太久。read 函数与write 函数稍有不同在于：程序并没有用urb 将数据从设备传送到驱动程序，而是我们用usb\_bulk\_msg 函数代替，这个函数能够不需要创建urbs 和操作urb函数的情况下，来发送数据给设备，或者从设备来接收数据。我们调用usb\_bulk\_msg函数并传提一个存储空间，用来缓冲和放置驱动收到的数据，若没有收到数据，就失败并返回一个错误信息。

2.3 LibUSB介绍

Linux驱动可以编写成内核驱动，虽然有优点，但是应为Linux内核版本太多，有官方的，也有自编译的，所以一个内核驱动会被在各种内核下编译，导致大部分的工作时间是在编译。因此，就诞生了LibUSB这个C库。它提供了一系列的外部API为应用程序所用，应用程序通过这些API来操作硬件。由于LibUSB接近USB规范，所以使用它开发驱动节约时间，降低成本。

2.3.1 初始化设备接口

1. void usb\_init(void); 是用来初始化相关数据。

2. int usb\_find\_busses(void); 寻找系统上的usb总线，返回总线数。

3. int usb\_find\_devices(void); 寻找总线上的usb设备，在调用usb\_find\_busses()后使用，返回设备数量。

4. struct usb\_bus \*usb\_get\_busses(void); 返回总线的列表。

2.3.2 操作设备接口

1. usb\_dev\_handle \*usb\_open(struct \*usb\_device dev);

打开要使用的设备，在对硬件进行操作前必须要调用usb\_open 来打开设备。

2. int usb\_close(usb\_dev\_handle \*dev);

与usb\_open相对应，关闭设备，是必须调用的, 返回0成功，小于0 失败。

3. int usb\_set\_configuration(usb\_dev\_handle \*dev, int configuration);

设置当前设备使用的configuration，参数configuration 是要使用的configurtation descriptoes中的bConfigurationValue, 返回0成功，小于0失败

4. int usb\_set\_altinterface(usb\_dev\_handle \*dev, int alternate);

设置当前设备配置的interface descriptor，参数alternate是指interface descriptor中的bAlternateSetting。返回0成功，小于0失败

5. int usb\_resetep(usb\_dev\_handle \*dev, unsigned int ep);

复位指定的endpoint，参数ep 是指bEndpointAddress,。

6. int usb\_clear\_halt (usb\_dev\_handle \*dev, unsigned int ep);

复位指定的endpoint，参数ep 是指bEndpointAddress。

7. int usb\_reset(usb\_dev\_handle \*dev);

reset设备，因为重启设备后还是要重新打开设备，所以用usb\_close就已经可以满足要求了。

8. int usb\_claim\_interface(usb\_dev\_handle \*dev, int interface);

注册与操作系统通信的接口，只有注册接口，才能做相应的操作。Interface 指 bInterfaceNumber。

9. int usb\_release\_interface(usb\_dev\_handle \*dev, int interface);

注销被usb\_claim\_interface函数调用后的接口，释放资源，和usb\_claim\_interface对应使用。

2.3.3 控制传输接口

1. int usb\_control\_msg(usb\_dev\_handle \*dev, int requesttype, int request, int value, int index, char \*bytes, int size, int timeout);

从默认的管道发送和接受控制数据

2. int usb\_get\_string(usb\_dev\_handle \*dev, int index, int langid, char \*buf, size\_t buflen);

3. int usb\_get\_string\_simple(usb\_dev\_handle \*dev, int index, char \*buf, size\_t buflen);

4. int usb\_get\_descriptor(usb\_dev\_handle \*dev, unsigned char type, unsigned char index, void \*buf, int size);

5. int usb\_get\_descriptor\_by\_endpoint(usb\_dev\_handle \*dev, int ep, unsigned char type, unsigned char index, void \*buf, int size);

2.3.4 批传输接口

1. int usb\_bulk\_write(usb\_dev\_handle \*dev, int ep, char \*bytes, int size, int timeout);

2. int usb\_interrupt\_read(usb\_dev\_handle \*dev, int ep, char \*bytes, int size, int timeout);

2.3.5 中断传输接口

1. int usb\_bulk\_write(usb\_dev\_handle \*dev, int ep, char \*bytes, int size, int timeout);

2. int usb\_interrupt\_read(usb\_dev\_handle \*dev, int ep, char \*bytes, int size, int timeout);

2.4 WireShark 介绍

开发闭源硬件的USB驱动，需要了解其自有的协议和传输方式，需要用到USB数据采集器，不过一般这种仪器都价格昂贵，个人购买不太适当。而WireShark在Linux下可以对USB协议进行抓包，正满足我们的需要。

WireShark是一款非常出名的网络封包分析软件，前身是Ethereal。它图形界面的版本叫WireShark，命令行界面的叫TShark。使用WinPCAP作为接口，网卡进行数据报文交换。

WireShark会列出说抓取的每个网络封包尽可能详尽的信息，供开发人员，网络工程师等进行参考。其Windows版本界面如图：

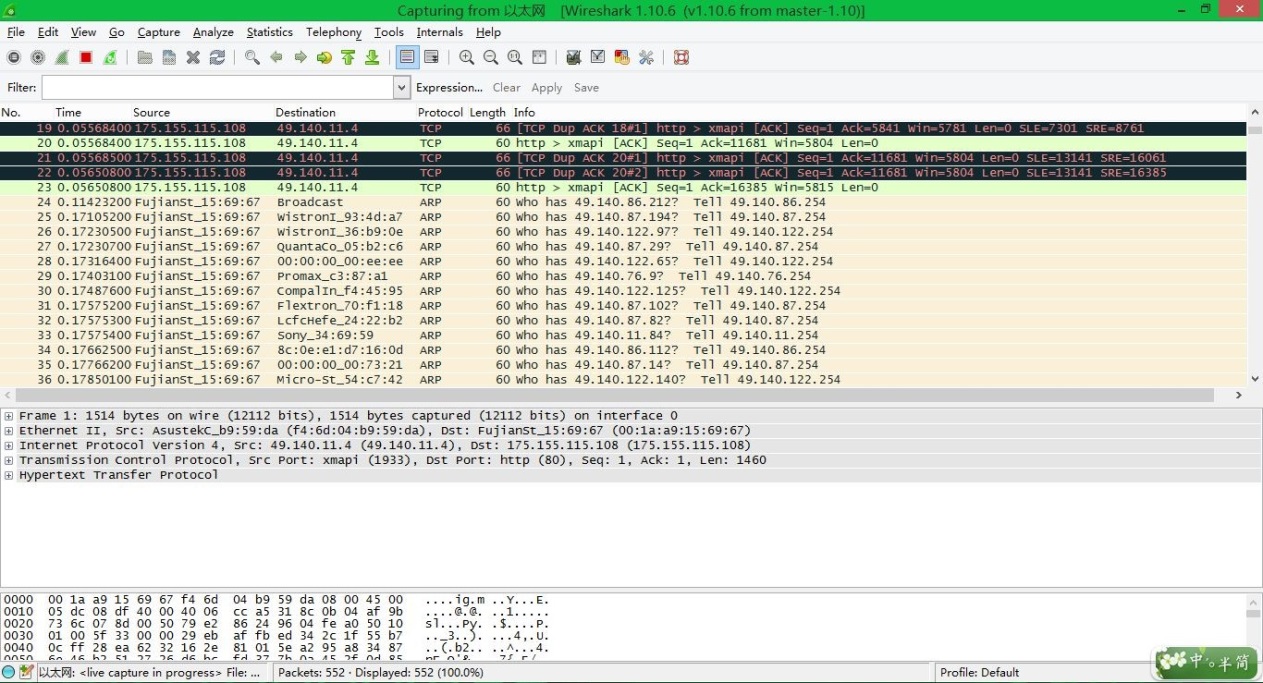


图 4 WireShark界面

2.5 NodeJS 介绍

NodeJS是一个新兴的使用Javascript进行开发的一个平台。它基于Chrome的Javascript运行时建立的，使用Google V8引擎执行Javascript，速度很快，性能非常好。

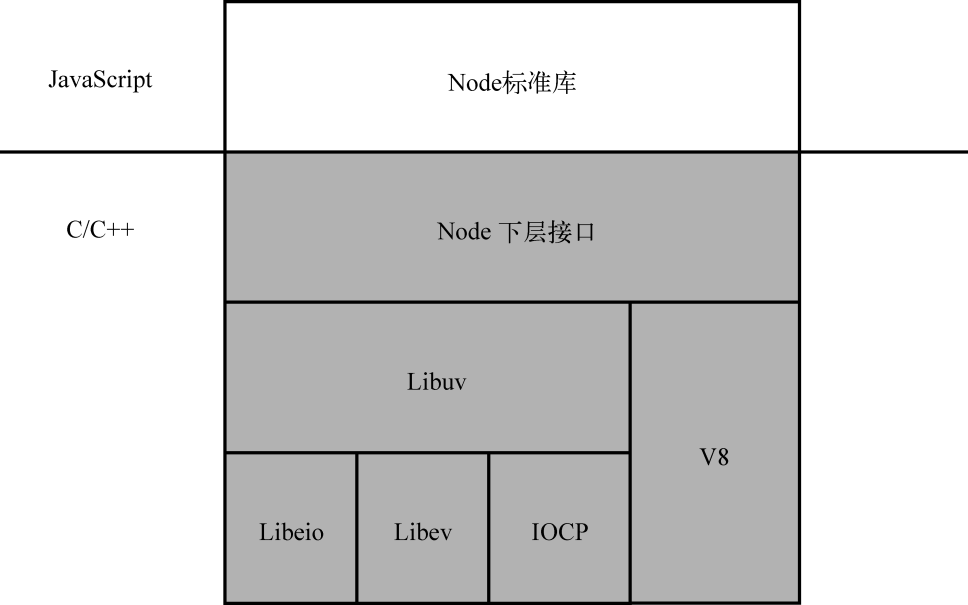
NodeJS虽然使用Javascript进行开发，但它仍能进行一些系统级的操作，包括I/O，网络等操作。它使用异步事件驱动，非阻塞的I/O模型，因此本身很轻量，高效，非常适合数据敏感，实时，I/O密集型的应用开发。虽然是单线程运行，但可以通过分布式部署的方式，实现良好的并行操作。底层使用libuv来实现针对不同平台的兼容，至于事件模型，在Linux下使用libev和libeio，在Windows下使用IOCP来完成，因此具有良好的跨平台性。

图 5 NodeJS 架构

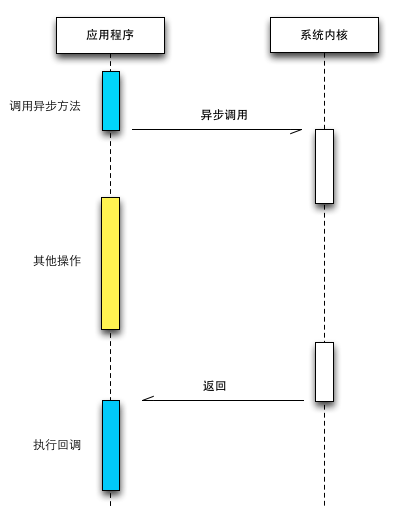


图 NodeJS 事件模型

同时，它拥有良好的包管理机制，使用模块对代码区分和封装。有NPM提供统一的包管理，对于开发者很友好，有强大的社区力量支持。

作者本人是前端工程师，所以采用NodeJS作为开发平台，前后端语言一致，开发时效率较高。

下面是NodeJS的一个代码片段：

var http = require('http');

server = http.createServer(function (req, res) {

res.writeHeader(200, {"Content-Type": "text/plain"});

res.end("Hello World\n");

});

server.listen(8000);

console.log("httpd start @8000");

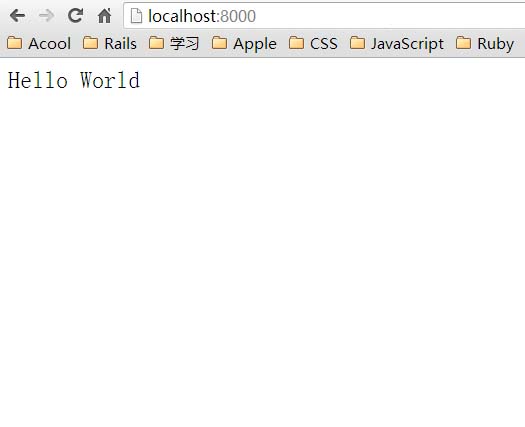
这段代码的作用是在本地开启一个http服务器，监听8000端口，当有访问时，返回"Hello World"。它通过回调的方式，来保证事件的执行，达到异步的效果。

图 7 NodeJS 示例

2.6 LeapMotion

LeapMotion是体感控制器制造公司Leap旗下的产品。它是一个手势识别控制器，具有较高的识别精度，同时也为开发者提供了良好的SDK。

图 8 Leap Motion

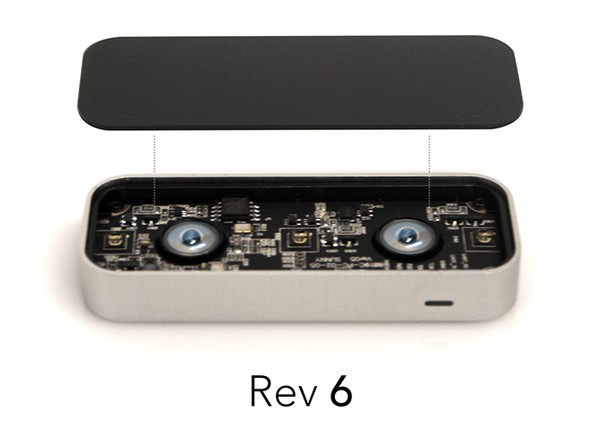
Leap Motion内置了两个灰阶摄像头和红外LED，从不同角度捕捉画面，重建出手掌在三维空间里的运动信息，其检测空间大体是一个倒四棱锥，位于传感器上方25mm到600mm之间。

图 9 Leap Motion传感器结构

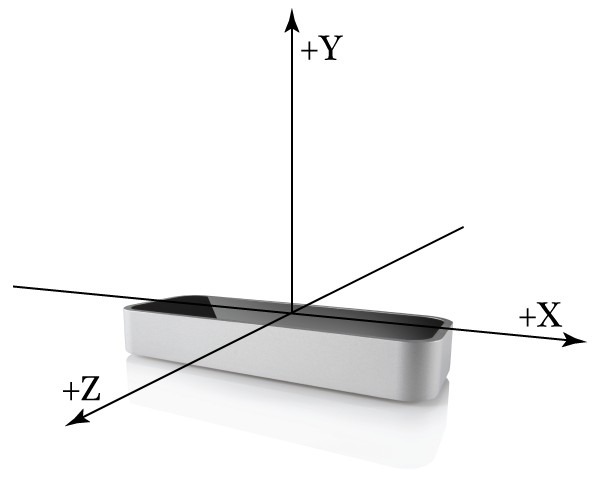
它的传感器会建立一个直角坐标系，以传感器的中心为坐标原点，X轴向右平行于传感器，Y轴指向上方，Z轴为背离屏幕的方向，识别单位为毫米。如图：

图 10 Leap Motion坐标系

在使用时，Leap Motion会定期向主机发送手的运动信息，成为帧。每一帧包含：

1. 所有手掌的列表及信息

2. 所有手指的列表及信息

3. 手指工具（比如笔，尺等）的列表及信息

4. 所有Pointable Object，即所有手指和工具的列表及信息

Leap Motion会给这些分配唯一的ID，当这些存在于它的视野范围内时，不会该变对应的ID。通过这些ID，才能使用Frame::hand()，Frame::finger()等函数来查询每个运动对象的信息。

Leap Motion可以根据当前帧和前帧所检测到的数据，生成运动信息。例如：如果检测到两只手，且都向一个方向移动，则视为平移；如果像是握球一样转动，则为旋转；如果两只手分开或者靠近，则为缩放。产生的数据包含：

1. 旋转的轴向量

2. 旋转的角度（顺时针为正）

3. 描述旋转的矩阵

4. 缩放因子

5. 平移向量

针对每只手，有如下信息：

1. 手掌中心的位置（三维向量）

2. 手掌的移动速度（mm/s）

3. 手掌的法向量（垂直于手掌平面，从手心向外）

4. 手掌的朝向

5. 根据手掌弯曲的弧度确定的虚拟球体的中心

6. 根据手掌弯曲的弧度确定的虚拟球体的半径

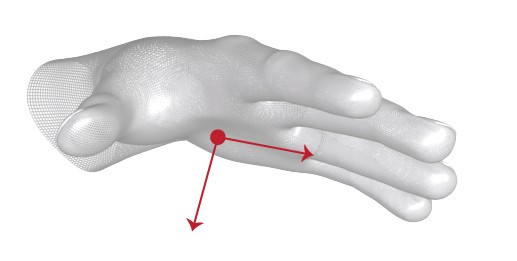
 其中，手掌的法向量和方向如图：

图 11 手掌法向量和方向

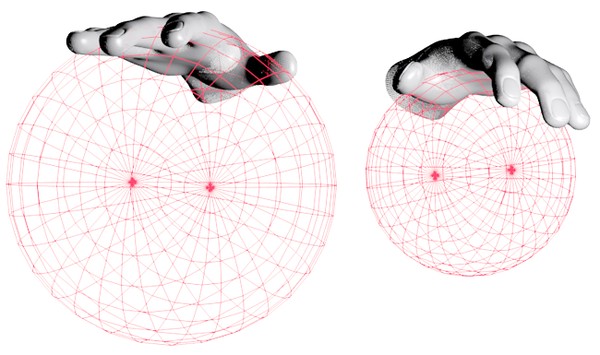
手掌虚拟球的圆心和半径：

图 12 虚拟球半径和圆心

针对每个手掌，也可检测出平移，旋转，缩放（手指张合）的信息，检测数据域全局变换一样，就不一一列举。

Leap Motion除了可以检测手指外，也可以检测手持的工具，如图：

图 13 手持工具检测

针对手指和工具，称为Pointable Object，每个Pointable Object包含：

1. 长度

2. 宽度

3. 方向

4. 指尖位置

5. 指尖速度

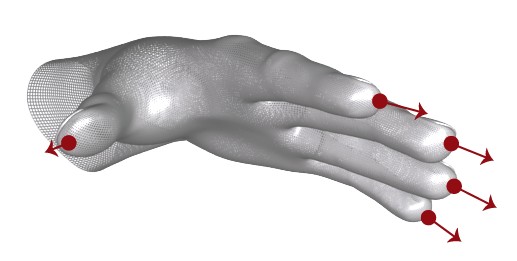
方向和指尖位置如图：

图 14 手指检测

根据全局的信息，运动变换，手掌，手指和工具的信息及变换，开发者就可以开发响应的使用手势识别的应用。

Leap Motion的数据采集是通过摄像头实现的，其主要核心部分就在于其附带的软件上，包括设备的初始化，原始数据的解析，API等，下文会讨论到。

2.7 HTML5

超文本标记语言的第五重大修改版本，是一个正在进行中的草案，不过已经有很多现代浏览器提供了相应了支持。相比于HTML4来说，HTML5提供了更多的多媒体标签，加强了标签语义化的感念，推动了Web标准化运动的发展。主要有以下几个特性：

2.7.1 语义特性

HTML5 完善了很多的标签，赋予了网页良好的结构和意义。增加的标签随着对数据，格式，残障，RDFa等方面的支持，构建了更加有价值的数据驱动的Web。

2.7.2 本地存储特性

使用HTML5开发的Web APP因为有HTML5 APP Cache和本地存储功能，所以能够更快的启动，更快的响应。

2.7.3 设备兼容特性

HTML5支持Geolocation功能，即地理位置定位，这种功能的加入，为开发者提供了更多的选择，为应用增添更多的体验。HTML5提供了数据域应用接入的开放接口，使得外部应用可以与浏览器内部的数据相连，比如视频可以与摄像头相连。

2.7.4 连接特性

HTML5拥有更好的服务器推送技术，Server-Sent Event和WebSocket就是其中的两个特性，它们能够实现服务器将数据“推送”到客户端的功能，使得基于Web的实时聊天，网页游戏的体验更良好，快速。

2.7.5 网页多媒体特性

HTML5提供了对音乐，视频支持的Audio，Video标签，同时可以调用APPS，摄像头等，使得用户体验更加丰富。

2.7.6 三维、图形及特效特性

HTML5提供基于SVG、WebGL、Canvas及CSS3的3D功能，能在浏览器中为用户呈现令人惊叹的视觉效果。

2.7.7 性能与集成特性

HTML5通过XMLHttpRequest2等技术，减少用户的等待时间，新的XHR对象，能够解决以前AJAX的问题，使得网站更加多样化，快速。

2.7.8 CSS3特性

在结构和性能不变的情况下，CSS3增加了更多的风格和更强的效果，Web排版变得更加轻松，绚丽。WebFont，Web开放字体的应用，使网站更加多样化。

2.8 CSS3

CSS（层叠样式表），是在制作网页过程中，对网页的布局、字体、颜色、背景和其他效果进行精确控制的技术。将网页表现和结构分开，通过代码对网页外观进行控制。CSS3是CSS的最新版本，拥有模块化的概念，更多的功能和对网页更好的控制。新增了：盒子模型、列表模块、超链接方式、语言模块、背景和边框、文字特效、多栏布局、弹性盒、选择器、2D/3D转换、动画等。在对元素的选择上，CSS3有着更灵活，准确的语法，能够方便准确的控制特定的元素。

CSS3的2D/3D转换和动画功能，使网页更加具有表现力，能够展现出更多的特效，更准确的突出主题。这些动画效果，也大大减少了网页对于图片，flash等这些元素的依赖，使网页更小，更轻。同时也减少了对Javascript的依赖，很多的效果用CSS3就能实现，这样网页能够变的更快速。

以下的代码实现了一个不用图片的圆角矩形（仅在Chrome中测试）：

<div class="box">BOX</div>

.box{

width: 200px;

height: 200px;

border-radius: 20px;

border: 1px #000 solid;

background-image: -webkit-gradient(linear, left top, left bottom, color-stop(0, #02CCFF), color-stop(1, #00508F));

box-shadow: 5px 5px 10px rgb(139, 136, 136);

text-align: center;

line-height: 200px;

font-size: 40px;

color: #fff;

text-shadow: #29FF00 0px 0px 10px;}

.box::first-letter {

text-transform: lowercase;

}

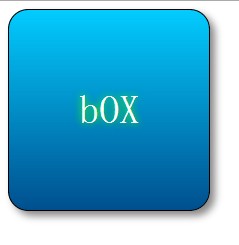
效果如下图：

图 15 CSS3示例

使用Css3 Transform：

-webkit-transform:rotate(45deg);

-webkit-transform:skew(20deg, 20deg);

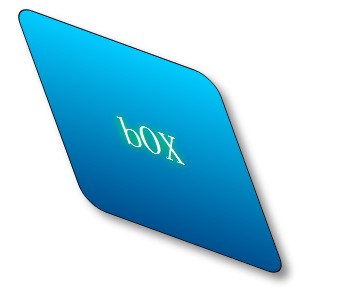


图 16 CSS3 transform

本课题的游戏中会大量运用到CSS3的特性，下文会详细讨论。

第3章 基础架构的设计

3.1 USB over IP 设计

3.1.1 系统架构

这个实现方案中的USB over IP部分组件，从功能上可以分为服务端和客户端两个部分。服务端将设备共享到网络上，客户端通过搜索服务端，即可得到共享设备的列表，然后做映射，就可以在客户端上使用服务端的设备。其中，底层的URB（USB数据请求包）被封装成IP包，在网络中流通。

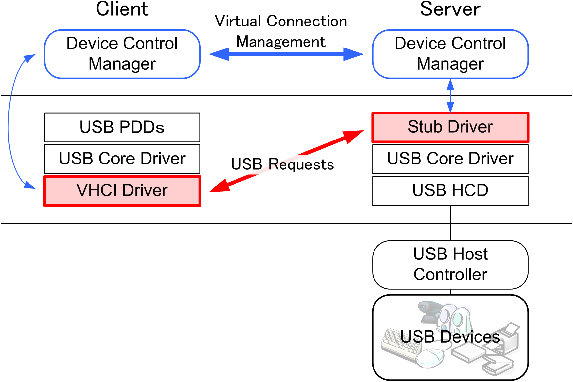
系统结构图如下：

图 17 USB over IP系统设计

两端的通信还有由TCP/IP协议完成的，这种稳定性的连接，能够尽力保证数据的完整性。服务器端通过增加一个Stub Driver来将自己的设备映射到客户端，客户端则通过增加一个VHCI Driver，来完成URB的发送和反馈，对系统原来的USB core不做改动。这是小节仅简要叙述下设计思路，不探讨具体实现。

3.1.2 IP封装策略

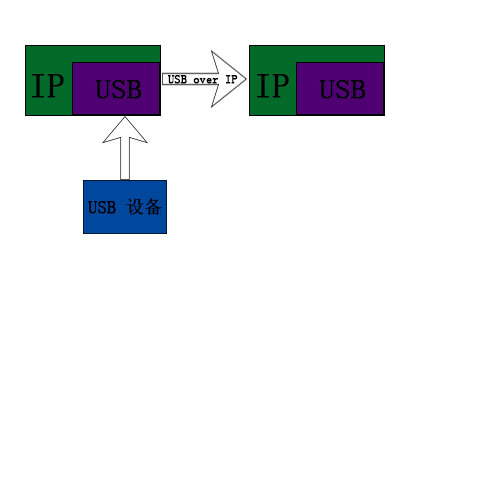
在这个系统中，我们增加了一个VHCI（虚拟主机控制器接口）驱动，它是USB HCD的等价物，负责处理排队的URB。URB被转换成USB/IP请求块，有VHCI发送到远程机器上。Stub Driver等价于一个USB PDD，将传来的USB/IP数据包进行解包，提取URB，然后交给本地USB设备。

图 18 IP封装策略

使用这种策略，将直连USB设备和远程USB设备之前的接口差异通过HCD完全隐藏。USB PDDs，其他应用程序能够使用完全相同的方式使用远程USB设备。

3.1.3 服务端设计

服务端需要编写一个stub驱动，将本机的USB设备映射到远端。它接受client端的IP包，提取URB包向下传递给物理USB设备，并且能够通过IP包向客户端传递USB数据。

当应用程序要对设备进行I/O操作时，USB设备的驱动将I/O请求转化为一系列的USB命令，以URB的形式传给USB core。USB core把底层硬件抽象，为上层提供统一的接口——URB。USB HCD将接受的URB分割为TD（transfer descriptor），对应USB的microframe。具体操作有HCD完成。

服务端除了对数据包的处理，以及驱动的初始化，注册等操作，还要完成网络包的收发工作，所以需要创建两个线程，用来执行发送和接收操作。因为URB传递是有顺序的，为了保证顺序，我们采用链表结构来对要发送的数据包排序，确保发送正确。接收线程通过监听网络数据包，读取并解析，将内容处理传递。为了简化URB的处理和传递，我们规定了URB的两种处理状态：提交和取消。在数据包中，我们用一个字节来表示命令，在接受和发送时只需要简单的转换即可。

在程序运行过程中，会有很多特殊事件发生，要对其进行监控并处理。因此，无论客户端还是服务端，都要有一个事件处理线程。在这个线程中，通过循环来等待事件发生，并调用相应的处理函数。一般会有以下几种事件：socket断开，USB意外拔出，函数错误的返回等。以下函数：Event\_Shutdown，Event\_Bye，Event\_Reset，Event\_Unusable，Event\_common（通用处理）。

3.1.4 客户端设计

客户端只需要在底层增加一个虚拟USB主机控制器，其对应一个虚拟主机控制器接口，负责发送和监听IP包，并解析出其中的URB包。远程的URB被映射到VHCI上，在客户端看到的就是USB设备插在本地。当USB core枚举完成之后，客户端就如同使用本地USB设备一样使用远程设备。

一个重要的问题就是，如何在客户端模拟设备插入的过程。因为，在服务端，USB设备是一直连接的，不必担心插拔的问题。但是当USB设备被映射到客户端时，没有物理上的插拔，所以需要模拟一次热插拔的过程。

当物理USB设备插入时，会引起hub端口状态的变化。因为已经在客户端实现了一个虚拟主机控制器驱动，我们可以手动改变hub上的状态，来触发一次热插拔动作。这个状态对应的属性就是port\_status[rhport]，有两个值：

1. USB\_PORT\_STAT\_CONNECTION 端口连接状态变化

2. USB\_PORT\_FEAT\_C\_CONNECTION。连接着

我们可以通过修改它，来实现热插拔的模拟。

3.2 Leap Motion Initialize driver

因为Leap Motion不是一个通用的硬件，所以系统不会自带它的驱动。当接到树莓派上时，虽然可以通过USB over IP映射到客户端上，但是树莓派上没有其对应的驱动，所以无法开启它的追踪功能，也就不能获取到数据。因此，我们需要一个能在树莓派上初始化Leap Motion的驱动。

Leap Motion官方提供的驱动是闭源的，我们不能通过它来获取关于这个硬件的具体协议，结构，而且它也无法支持树莓派这种低配的Arm架构处理器，它将初始化和数据分析结合到一起。

当把Leap Motion接入时，通过查看dmesg，可以发现插入了一个标准的USB Video Class device（类似一个USB摄像头），操作系统会为它在/dev下创建一个videoN的文件，但是当你试图获取数据时，就会报错或者获取到黑屏。

通过了解Leap Motion的SDK，可以看到，它用了很多基于BSD协议的开源组件：libusbk，Qt4，turbojpeg，OpenSSL等。这样，我们就可以尝试自己去开发驱动去获取所需内容。就像上面说的，Leap Motion就是一个广角的红外线UVC摄像头，因此这个设备主要的部分就在软件上。

要编写驱动，就要了解这个设备与主机之前的沟通方式。上文提到可以使用WireShark来抓取URB包，具体操作如下：

1. 接入Leap Motion

2. 在terminal中输入：lsusb –d f182:0003，然后记录下设备地址和总线地址

3. 改变设备文件的读写权限，命令：sudo chmod 666 /dev/bus/BUS/DEV\_ADD（BUS和DEV\_ADD就是刚才获取的设备地址和总线地址）

4. 加载usbmon模块，命令：sudo modprobe usbmon

5. 开始进行USB包的抓取，这里采用命令行下的wireshark，即tshark。这样能够减少CPU的占用率，降低抓取过程中的丢帧，因为Leap Motion原始数据帧可以达到每秒200帧，丢失的越少，越准确。命令：tshark –I usbmonX –w leap-init.pcap（X是刚才获取的总线地址）

6. 运行Leap Motion的原生驱动，确定Leap Motion 工作正常，并使之持续工作一段时间

7. 关闭Leap Motion的驱动，停止抓取USB包，这样就获取了两者之间的通信数据

获取到了通信数据，我们就需要对数据进行分析，以便编写驱动。数据如下：

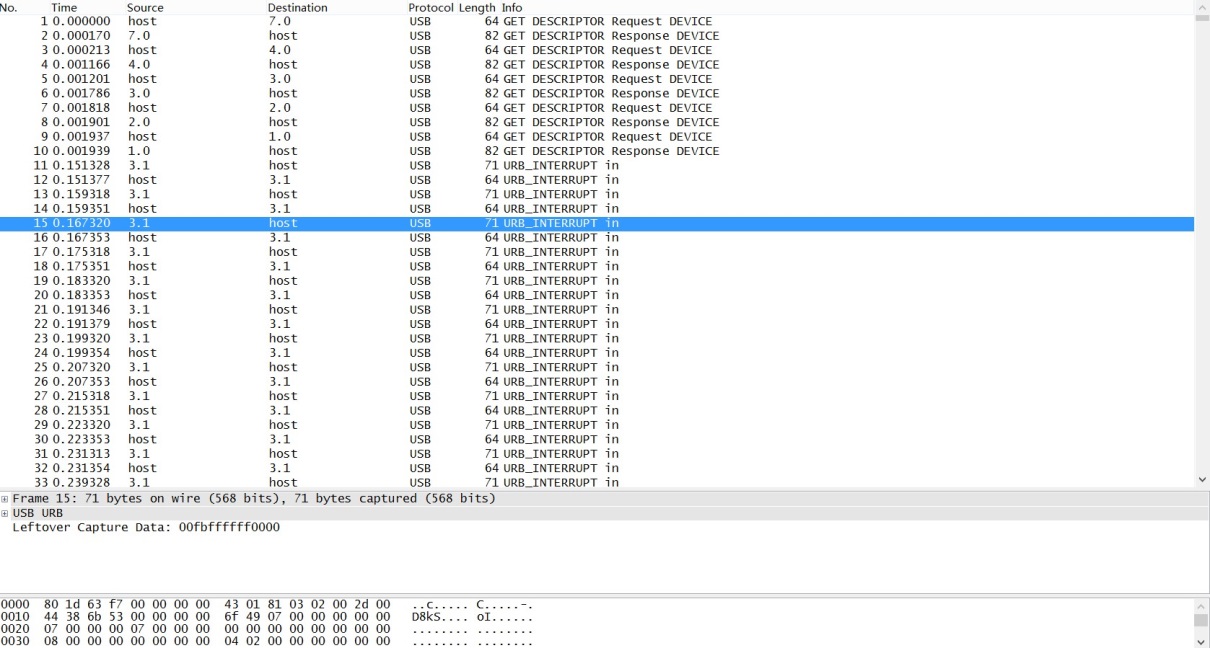


图 19 wireshark抓取的数据

然后，我们可以通过脚本来分析这些数据，并生成libusb C代码，重放数据。这样我们就可以通过重放数据来初始化Leap Motion。虽然这是个很简陋的方法，但是有效。

我使用Opencv简单编写了一个程序，来呈现获取的数据，效果如下：

图 20 驱动效果展示

这只是一个简单的驱动，没有经过校准，数据还不是很准确。Leap Motion的SDK可以还会下载一些硬件帧和校准数据，这个目前作者还没有什么好的办法去做这些，需要更长远的研究。

第4章 游戏设计

4.1 结构设计

传统的游戏多都是桌面应用级的，网络游戏也大多都是C/S架构的，开发成本高，难度大，还需要的一定的服务器空间和运维。现在随着网络的发展和浏览器能力的提升，很多游戏都采用了B/S的架构，这样的游戏维护成本降低了，升级只需要在服务端进行更新，减少了用户的操作，更容易普及。

图 21 传统桌面游戏

传统的桌面游戏一般都有很多资源，会占用很多的存储空间。而B/S架构的游戏，资源都在服务器上，现在的网络条件满足快速的从服务器获取资源的条件，获取的资源放在缓存中，可以即时更新或者删除，大大减少空间占用。

图 22 B/S架构的网页游戏

随着HTML5，CSS3，WebGL等Web技术的飞速发展，在浏览器中实现2D、3D的图像已经不是难事，浏览器对于图像的处理能力也大大提升，甚至可以调用GPU来进行渲染，所以B/S架构的游戏实现是完全可能的，效果也不会比桌面级的差太多。

Leap Motion官方为开发者提供了良好的SDK，当然也包括了为Javascript开发者提供的LeapJS。它通过和Leap Motion驱动提供的后端NodeJS服务相连，来获取Leap Motion的数据，并封装成Javascript对象，供使用者调用。

综合以上种种原因，本论文所涉及的游戏将采用B/S架构来实现。这样也能更好的发挥云计算的能力，减少服务器空间浪费。

4.2 模式设计

凡是游戏，都有一个自己的游戏模式。有单人，多人的，有闯关，任务，对战，扮演，模拟等等很多种模式。但作者认为，对战类游戏是很容易使人参与进来并深入其中的一种类型，同时加入排行榜机制，更能够激发人们对游戏的参与度。因为人都好强，不轻易服输，所以，都会为了打败对方而努力。在这个过程中，更容易产生趣味性。对战类亦分多人对战和双人对战。双人对战更适合小型的游戏，且双人对战中，双方只有自己，都是自己在为胜利努力，所以积极性更高。

因此，作者将本论文的游戏定位为一个双人对战的游戏，在这样的游戏中加入体感操作，能够大大增加趣味性，而且小游戏更适合在聚会，活动，休闲娱乐时使用。

4.3 逻辑设计

一般双人游戏可以分为射击类，对打类，合作类，积分类。前几种的游戏逻辑比较繁琐，积分类相对简单些，同时，又不失挑战性，还能够增加趣味性。双方为了获得更高的积分而努力。还可以多人交替进行，通过排行榜分出高低。

本论文涉及的游戏，就会才用这种积分的形式，来区分高下。游戏中会出现一些小怪物，玩家通过手势识别，将手移动到怪物身上，并作出相应的动作，来打败怪物，获取积分。如果每个击杀获取一样的积分，玩家不会有更多的激情，因此可以设计连杀机制，通过击杀的累计，来提高每次击杀获得的分数。另外，增加血条机制，有了血条，更能调动玩家的积极性，不会使玩家无限进行，增加挑战性。

4.4 图形设计

现在的游戏大多都是比较写实的，这样能够是玩家融入到游戏的环境中去，但是这样需要的资源比较多，不适合小游戏的开发。还有就是一种使用比较简单的画风来表述物体，是玩家能够更多的关注游戏本身，而不是模型。

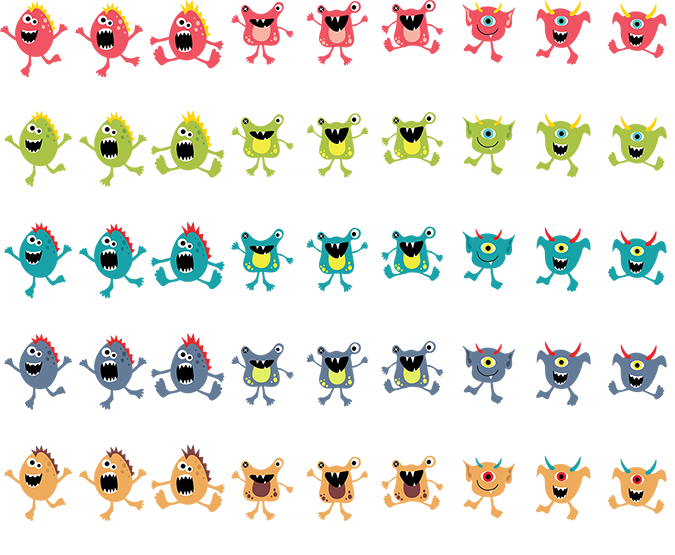
本论文设计的游戏就采用了比较简单的画风，另外融合了现代人比较容易接受的萌系风格，这样整体游戏风格，活泼，可爱，玩家接受比较快。整体的配色偏向于暖色，这样也能将游戏的氛围变得比较活泼，加上简单的配乐，游戏整体会更加轻松。与设计师沟通后，有了如下的设计图：

图 23 游戏模型设计

第5章 游戏具体实现

5.1 游戏整体结构

游戏设定是B/S架构，所以由服务端和网页端两部分构成。作者本人是前端开发工程师，因此前后端语言统一定为Javascript。游戏整体结构如下图：

图 24 游戏整体结构图

其中：

game.js是负责游戏基础控制的，包括怪兽出现的位置，概率等。

core.js 是游戏的主体逻辑，控制整个游戏的进行。

leapmotion.js 通过调用LeapJS的API，来识别手势操作，供其他文件调用。

listener.js 是游戏外的监听器，通过事件机制，与服务端通信。

soundbox.js 是游戏的音频处理模块。

screen.js 用来处理排行榜相关的操作。

5.2 服务端的实现

后端采用NodeJS进行开发，它是一个很好的异步I/O平台，非常适合像对战游戏这种实时性要求较高的应用。

因为游戏的实时性要求，所以数据传输的稳定性、实时性要有一定的保障。对于服务端与网页的实时通信，有以下几种方式：AJAX轮询、AJAX长连接、短连接、FlashSocket、WebSocket等。相比前几者，WebSocket对服务器造成的压力较小，它通过与服务端建立一个TCP连接来进行通信，不须重复建立连接。它也是使用的事件机制，来处理相应的调用。不过，它是HTML5新增的内容，所以仅被一些现代浏览器支持。为了更好的向下兼容，我们使用Socket.IO来保证其他浏览器的支持，它会检测浏览器对WebSocket的支持，然后按照支持能力选用上面列举的方法完成通信。

另外，为了更够方便快捷的处理http请求，我们使用一个轻量的Web应用框架——Express，它有很多封装好的方法供调用，避免重复造轮子。

首先，我们需要创建一个Http Server对象，用它来监听端口，并加载Express应用。再使用Socket.IO来管理Server。

express = require('express')

app = express()

server = require('http').createServer(app)

server.listen(8081)

io = require('socket.io').listen(server)

我们使用一种叫做ejs的模板引擎来编写页面内容，它用Javascript语言来编写网页模板。

ejs = require('ejs')

app.engine 'ejs', ejs.\_\_express app.set 'view engine', 'ejs'

然后我们使用一种Restful路由机制，控制用户访问的网页内容。

app.get '/', (req, res)->

res.sendfile config.root\_path + '/game.html' //根路径，即游戏界面

app.get '/manage', (req, res)->

res.render 'manage' //管理界面，主要是服务器的配置和操作

app.get '/rank', (req, res)->

res.render 'rank' //排行榜界面。

为了能够保证调用的准确，我们采用事件机制，它是NodeJS和Socket.IO提供的方式。当网页连接是，会主动与服务端建立Socket连接，服务端会触发Connection事件，我们把服务器逻辑放在这个事件的处理函数里即可。

io.sockets.on 'connection', (socket)->…

我们根据用户访问地址的不同来进行角色区分，分为玩家，管理人员和排行榜幽灵，这样服务端对于访问能有所区分并采取不同的操作。

首先说玩家，玩家分为玩家A和玩家B，他们在访问游戏时，通过在URL后附加?a和?b的参数来区分。当用户成功建立Socket连接后，会主动触发（emit）一个new\_player事件给服务端，服务端识别后建立相应的对象来保存player信息。

socket.on 'new\_player', (data)->

console.log ("User " + data.player + " jion!").green

players[data.player] = {

id: socket.id

name: ""

isend: false

score: 0

}

对于管理者和排行榜幽灵，我们只需要记录它们的Socket连接在Socket池中的ID即可。

socket.on 'manager', ->

manager = socket.id

socket.on 'ranking\_list', (data)->

console.log "rank\_on".blue, socket.id

ranking = socket.id

玩家的名字由管理员设定，管理员输入信息后，就可以点击准备按钮，触发ready事件，玩家的界面会变成准备状态，当管理员点击开始时，网页端给出提示并开始游戏。我们使用广播事件的方式来通知所有的网页端。

socket.emit('ready', {

namea: $('player\_a').value,

nameb: $('player\_b').value

}); //manager点击准备

socket.on 'ready', (data)->

console.log "Name a:", data.namea.green, 'Name b:', data.nameb.green

players['a']['name'] = data.namea

players['b']['name'] = data.nameb

players['a']['isend'] = players['b']['isend'] = false

players['a']['sum'] = players['b']['sum'] = 0

socket.broadcast.emit 'ready', data

socket.emit('begin') //manager点击开始

socket.on 'begin', (data)->

playing = true

socket.broadcast.emit 'start'

游戏进行过程中，网页端会实时发送玩家的分数变化，它通过触发score\_update事件来使服务端响应，服务端将事件和数据传递给排行榜幽灵，由它响应并更新排行榜。

//服务端响应

socket.on 'score\_update', (data)->

if ranking

io.sockets.socket(ranking).emit 'score\_update', data

//网页端响应

socket.on('score\_update', function(data){

Screen.updatePlayer(data.player, name[data.player], data.sum);

});

当游戏结束时，网页端会触发end事件，服务端响应事件，保存分数，更新数据，通知其他角色游戏结束。其中，player的isend变量，用来确保两个玩家都已经结束游戏。

socket.on 'end', (data)->

…

config.records.push player

config.save\_records()

if playera.isend and playerb.isend

playing = false

if ranking

io.sockets.socket(ranking).emit 'end', players

5.3 网页端实现

网页端的实现，主要分为以下几个部分：游戏场景、游戏整体控制、怪物设定、游戏逻辑、手势判断等。

5.3.1 游戏场景

我们将游戏划分为几个阶段：初始、准备、倒计时、游戏中、游戏结束。它们可以分别做为舞台（stage）中的几个场景来处理。我们将它们的结构都写在html结构中，但都被隐藏，然后根据游戏的进度来逐一显示。

<div id="stage" class="stage">

...

<div class="start phase">...</div>

<div class="checkin phase">...</div>

<div class="checkin phase">...</div>

<div class="gaming phase">...</div>

<div class="game-over phase">...</div>

...

</div>

phase = $('#stage').all('.phase');

var nextPhase = function(callback){

phase.item(currentPhase).hide();

currentPhase = Math.min(++currentPhase, phase.length-1);

\_\_displayCurrentPhase();

callback && callback();

phase.item(currentPhase).hasClass('gaming') && \_\_start();

};

游戏中用到了两个倒计时，分别是开始的倒计时和游戏时间控制的60s倒计时条，两者均由CSS3 Animation实现，并且都是通过webkitAnimationEnd事件来进行后续操作。

$('#CountDown').on('webkitAnimationEnd', function(el, n){

n = +( el = $(this)).text();

el.removeClass('show');

if (n > 1) {

el.html(--n);

setTimeout(function() {

el.addClass('show');

}, 10);

} else {

el.html(5);

evts.before();

}

});

@-webkit-keyframes 'gameprocess' {

0% {width: 100%;}

80% {background: #fcd207;}

82% {background: #ff0000;}

100% {background: #ff0000;width: 0% }

}

@-webkit-keyframes 'countdown' {

0% {-webkit-transform: scale(3);}

50% {opacity: 1;-webkit-transform: scale(1);}

90% {opacity: 1; }

}

$('#timer').on('webkitAnimationEnd',function(){

raise.over(totalScore);

});

5.3.2 游戏整体控制

在游戏的逻辑外，我们设定了一个监听器（Listener），它负责处理游戏中的各种与服务端通信的事件。它会在网页加载时与服务端建立WebSocket连接，然后进入事件循环，等待事件的发生。它有两个函数sendScore和sendEnd，用来通知服务端更新分数和结束游戏。

socket = io.connect('http://' + host);

socket.emit('new\_player', {player: player});

socket.on('ready', function(data){…});

socket.on('start', function(data){…});

function sendScore(add, sum) {

socket.emit('score\_update', {

player: player,

add: add,

sum: sum

});

}

function sendEnd(sum) {

socket.emit('end', {

player: player,

sum: sum

});

}

5.3.3 怪物设定

怪物的逻辑设定，是整个游戏的关键，我们分显示和逻辑两个方面来介绍。

首先是出现逻辑，一般游戏中的怪物的出现都是由概率控制的，本游戏也不例外。游戏中总共有15中不同的怪物，分别是5种基础怪物的三种形态（前面已经给出图示，见图23），击杀它们获得的分数从1~15不等。我们设定这些怪物的出现概率由当前的总分数控制。总共分为四个级别，由分数50、120、300、400来划分。再将15种怪物按照1~5、6~10、11~15的方式分为三组，赋予它们在不同分段不同的出现概率，以此划分难度。我们用一个CHANCE数组来保存怪物的出现概率。

var LEVEL = [

{ CLSNAME: 'disapear-level1', SCORE: 50, CHANCE: [0,0,0,0,0,1,1,1,2,2] },

{ CLSNAME: 'disapear-level2', SCORE: 120, CHANCE: [0,0,0,1,1,1,1,2,2,2] },

{ CLSNAME: 'disapear-level3', SCORE: 300, CHANCE: [0,0,1,1,1,1,2,2,2,2] },

{ CLSNAME: 'disapear-level4', SCORE: 400, CHANCE: [0,1,1,1,1,2,2,2,2,2] }

];

并通过下面两个函数在游戏中获取应该出现的怪物信息。

var \_\_getLevelByUserScore = function(totalScore) {

if(totalScore >= LEVEL[3].SCORE) return LEVEL[3];

for(var i = 0; i < 4; i++){

if(totalScore <= LEVEL[i].SCORE){

return LEVEL[i];

}

}

};

var \_\_getMonsterByLevel = function(level) {

var chance = level.CHANCE,

fam = chance[Math.random()\*chance.length|0],

start = fam \* 5, end = start + 5;

return MONSTER[(Math.random()\*(end-start)|0)+start];

};

通过随机数来取出CHANCE中的一个数，通过换算出一个怪物选择的范围，然后返回相应的怪物元素。如级别一所示，怪物1~5的出现概率为50%，怪物6~10的出现概率为30%，怪物11~15的出现概率为20%。

不同级别的难度主要体现在怪物的停留时间上，分别是3s、2.2s、1.5s、1s。获得的分数越高，难度就会增加，怪物出现的越多，击杀怪物的分数也越高。这样的设定，是游戏更加有挑战性和趣味性。我们通过CSS3 Animation的动画延迟时间来控制这样的设定，我们让消失动画分别按以上的时间延迟，这样就可以达到如上的效果。

.gaming li div.disapear-level1 {-webkit-animation: "disapear" 3s ease-in-out 1; }

怪物的显示方面，主要用到的是CSS的一些技巧，包括CSS3动画，CSS Sprites等。后者是游戏开发中常用的一种技巧，能够减少对图片的请求，加快载入速度。首先我们将所有的怪物按一定的规则和间距拼合到一张图片上（如图23）。然后通过CSS的background-image和background-position来在这张图片上进行定位，将对应的内容显示在一个120px \* 120px的框中。

.gaming li p {

...

background-image: url(../images/g\_monster.png);

-webkit-animation-timing-function: step-start;

-webkit-animation-duration: 1s;

-webkit-animation-iteration-count: infinite;

...

}

.gaming ul li p.m4{background-position:0 -333px;-webkit-animation-name:”fm4”}

这样只需切换不同的样式，就可以显示不同的怪物图片。每个怪物还会对应一个CSS3动画，如上面的怪物4就绑定了如下的动画：

@-webkit-keyframes fm4{50%{background-position:-75px -333px}}

这个动画的内容就是在动画持续时间的50%的时候，背景位置移到指定的位置，是怪物的出现动画，怪物的消失动画也是一样的操作，不过帧会多一些。

然后，我们在场景中设定了十个“洞”，用来显示怪物。在游戏进行时，我们从这些“洞”中随机选择一个，对其进行操作，让怪物从这个“洞”中出现。

popup: function() {

var info = this.Game.getMonster(),

…

var holeID = this.getVacantHole();

$(".p"+holeID).all("p").attr('class', monster.CLSNAME);

…

this.current = holeID; //防止重复出现

}

getVacantHole: function() {

var rnd = Math.floor(Math.random()\*10);

if (this.lastChoice) {

if (this.lastChoice == rnd) {rnd = (rnd+1)%10;}

this.lastChoice = rnd

} else {this.lastChoice = rnd;}

return rnd+1;

}

怪物的连续出现，我们通过为对应的DOM绑定webkitAnimationEnd事件来操作，当前一个怪物消失的动画结束时，触发事件，事件处理中调用函数使下一个怪物出现，如此往复。

$(".monster").on('webkitAnimationEnd', function() {

$(this).attr("class", "monster");

setTimeout(function() {

that.popup();

}, 10); // 延时防止class未能清除

});

5.3.4 游戏逻辑

游戏逻辑部分很简单，当手势识别检测到“HIT”操作时，会调用hit函数，执行碰撞检测，播放声音和对应的HIT动画，更新获得的分数，并更新下一个怪物。碰撞检测也比较容易，只需要将Leap Motion检测到HIT动作的位置和怪物的位置进行对比，符合即HIT中。这里面的对比需要进行一些坐标转换，因为函数返回的位置是相对于整个画布的，所以需要将坐标转换到“洞”的范围内。

checkCollision: function(left, top, monster) {

var w = this.holeRect.w,

h = this.holeRect.h,

point = this.mapArea.holes[this.current-1],

x = point.x,y = point.y,

elemTop = monster.offset().top - $("#stage").offset().top;

return left>=x && left<=x+w && top>=elemTop && top<=y+h &&

!monster.data("hit");

}

hit: function(left, top, hit) {

...

if (this.checkCollision(left, top, monster)) {

...

SoundBox.play('HIT');

this.Listener.sendScore(score, totalScore);...}}

5.3.4 手势判断

手势判断是这个游戏运行的关键。我们通过调用LeapJS的API来获取手势信息，驱动游戏运行。LeapJS也是事件驱动的，它运行时会先连到Leap Motion驱动提供的一个后端服务器，连接成功会，会产生一个frame事件，这个事件就是Leap Motion传回数据的事件，因为它一直在收集数据，所以这个事件会一直被触发。

init: function(core){

var self = this,

controller = new Leap.Controller({enableGestures:true});

controller.on( 'frame' , function(frame){

var hand = frame.hands[0];

if(!hand){return;}

var posAndMotion = self.getPosAndMotion(frame,hand);

core.hit(posAndMotion.left, posAndMotion.top, posAndMotion.isHit);

});

controller.connect();

程序通过LeapJS的API来获取实际手所在的位置，然后转换成游戏中的位置，再获取手的动作信息，判断是否“HIT”。我们通过frame里的hand来确定手的位置，然后hand里包含一个ﬁngers对象，它是手指的信息。如果手指的数量小于2个，并且与上一帧作比较，看是否进行了一个握拳动作，如果是得话，就视为一个“HIT”动作。如果短时间内两帧的内容是一样的，都为拳头，那视为作弊，不是“HIT”动作。

handScreenTaps = [],

fistTimeArr = [],//拳头的时间数组

HANDSCREENTAP\_LIFE = 1,//生命周期

HANDSCREENTAP\_RAT\_Y = -450,//y轴⽅向的运动的最小比率

HANDSCREENTAP\_RAT\_XZ\_ABS = 400;//x z轴⽅向的运动的最大比率

getPosAndMotion: function (frame,hand){

...

//如果⼿指数少于2，并且存在⼿掌

if((fingers.length < 2) && hand){

handScreenTaps.push(frame.timestamp);

var len = handScreenTaps.length;

if(len > 1){

var age = (frame.timestamp - handScreenTaps[0]) / 1000000;

if(age < HANDSCREENTAP\_LIFE){result.isHit = true;}

handScreenTaps = [];

}

//如果是拳头

if(!fingers.length){

fistTimeArr.push(frame.timestamp / 1000000);

var fistTimeLen = fistTimeArr.length;

if(fistTimeLen > 100 ){

//作弊

if(self.isEachIntervalSmallNum(fistTimeArr,0.1)){result.isHit = false;}

else{result.isHit = true;fistTimeArr = [];}}}}

return result;

}

将Leap Motion获取的坐标转化成屏幕上的坐标。

leapToScene: function(frame,leapPos){

var iBox = frame.interactionBox,

left = iBox.center[0] - iBox.size[0]/2,

top = iBox.center[1] + iBox.size[1]/2,

x = leapPos[0] - left,y = leapPos[1] - top;

x /= iBox.size[0];y /= iBox.size[1];

x \*= D.viewportWidth();y \*= D.viewportHeight();

return{ left: x, top: -y};}

第6章 游戏测试

6.1 服务端测试

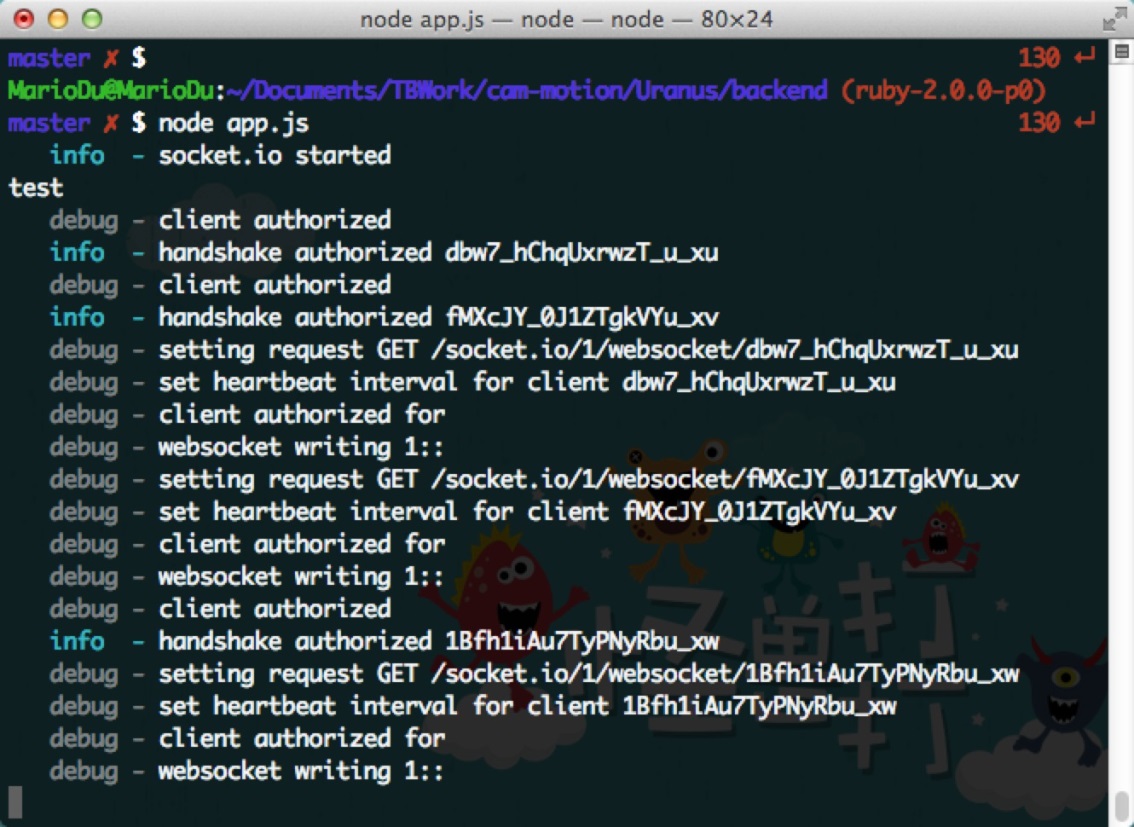
我们通过node app.js运行服务端，如下图：

图 25 运行服务端

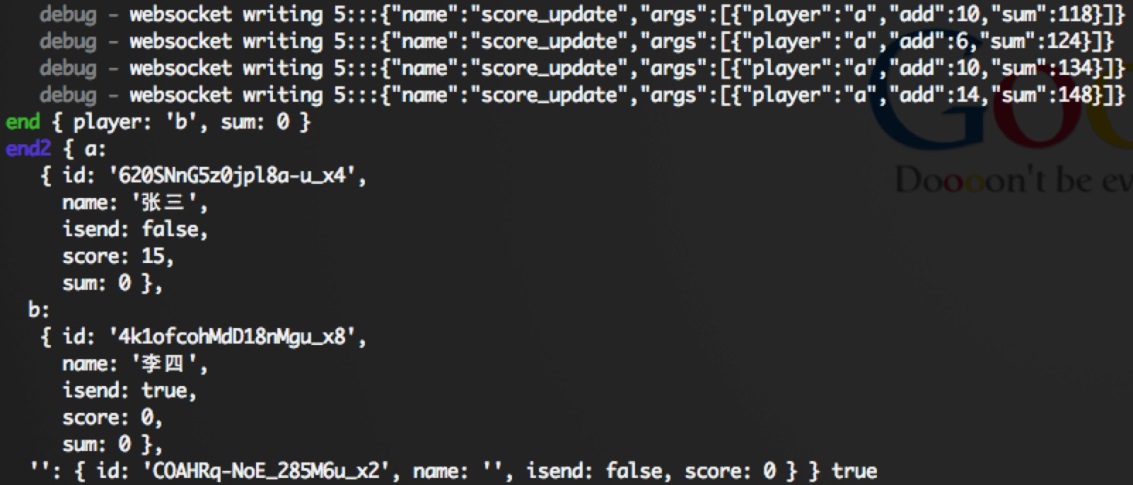
当游戏进行时及结束时，服务端会收到数据，如下图：

图 26 服务端接受数据

6.2 网页端测试

访问游戏的首页，如下图：

图 27 游戏首页

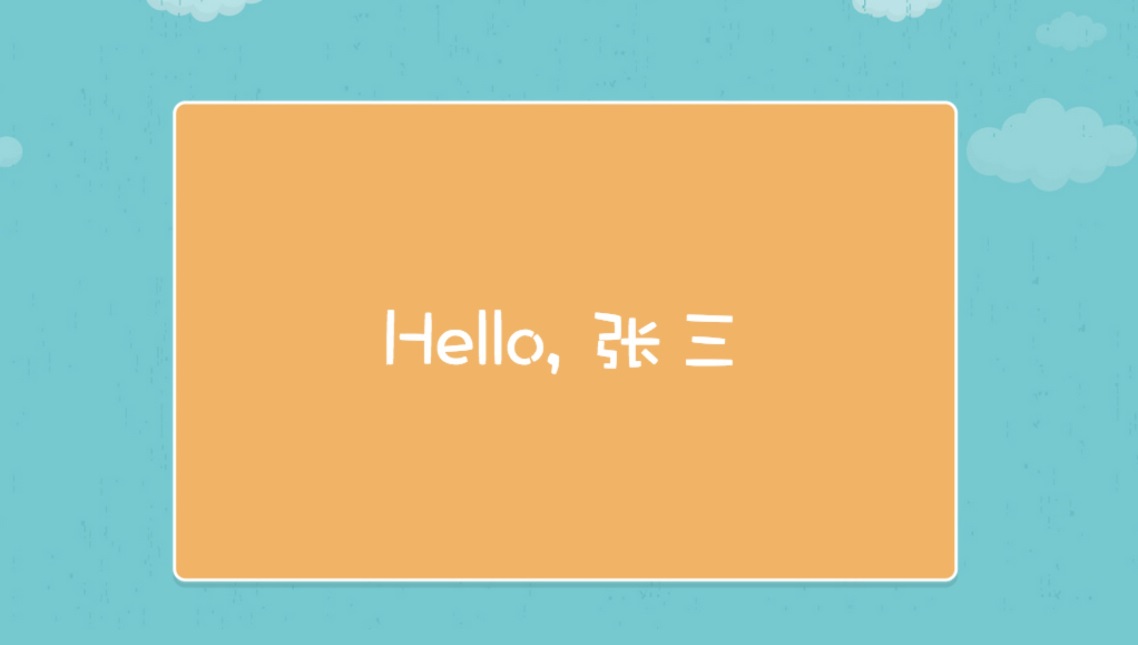
准备界面，如下图：

图 28 游戏准备界面

游戏开始时的倒计时界面：

图 29 倒计时界面

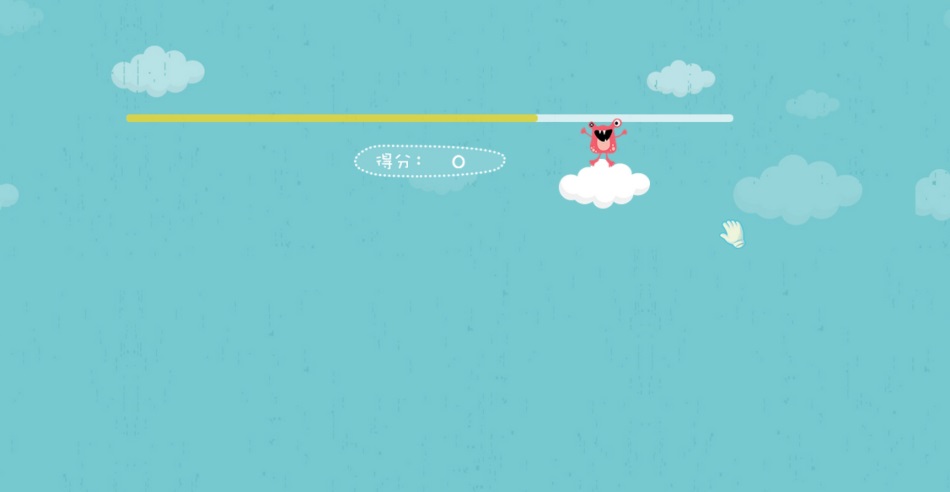
游戏运行时见界面：

图 30 游戏运行界面

击中怪物时的界面：

图 31 击中怪物

游戏结束界面：

图 32 游戏结束界面

6.3 排行榜测试

排行榜界面：

图 33 排行榜界面

第7章 总结与展望

本论文主要涉及了三个方面的内容，USB over IP、USB 驱动开发、体感游戏开发。这三个方面中，每个方面都具有一定的难度。因此，在论文的撰写过程中，作者查阅了很多的资料，文献，并与很多前辈进行了沟通。开发过程中也遇到了很多之前没有遇到的问题，大大提升了自己解决问题的能力，自己的信息检索，合理提问等能力都有了提升。

USB over IP方面，将USB与网络结合起来，是很有前景的，能解决很多的问题，并且降低了很多的成本。主要难点就在于对Linux USB驱动的理解和网络通信的调度，这方面作者参考了很多前人的项目，并考虑到本项目的实际情况，进行编写。对于多平台的编译，也是一个难点。Leap Motion的初始化驱动开发，难点就在于它是一个闭源硬件，很多东西都需要自己去尝试，才能够有所得。通过这个的开发，自己对于问题的探索能够进行的更加深入。体感游戏的开发，主要就是在游戏的设计和对其API的理解，这方面，有很多人参与探讨，使得游戏的开发进度大大加快。当然，这个游戏还有很多的地方可以优化，比如加入多人对战模式，体感手势识别的准确度等等。

本文提出的这套基于云计算的体感交互应用的解决方案，个人认为具有很大的潜力，因为这种方式实现成本较低，且效果很好，具有很高的性价比。它唯一的要求就是网络的质量，但是在现在的局域网，甚至互联网中，都是一个很容易达到的要求。这套解决方案的意义不止在于应用的部署，更在于能够降低体感研究的一些成本，只需采购很少的设备，就能达到多人使用的目的。对于体感的发展，希望体感的设备能够做的更加精巧，更容易普及。Leap Motion毕竟在现在来说，还是比较昂贵的。以后，可以将文中的游戏加入摄像头的元素，通过摄像头来识别手的位置和动作，这样能够是更多的人参与进来，不过这需要大量的图形学及算法要求，经过扎实的学习才够达到。这应该是以后该游戏的发展方向，作者为此努力。

由于个人知识的掌握有限，所以本论文中有一些地方会有不足，一些程序的设计上，错误的处理等可能不尽如人意。这都是在今后自己要努力完善的地方，毕竟软件的开发是一个不断修正和改进的过程，我们需要精益求精，期待够产生令人满意的成果。

参考文献

[1]杨勇. 基于Linux的USB over IP系统设计[D].华东师范大学,2007.

[2]马伟伟. 新鲜树莓派 你属哪一派[J]. 移动信息,2013,03:122-123.

[3]冯海超. Leap改变世界的小野心[J]. 英才,2013,10:23.

[4]江于超. 体感来势汹汹 不一样的Leap motion[J]. 电脑迷,2013,11:32-33.

[5] Takahiro Hirofuchi. USB/IP - a Peripheral Bus Extension for Device Sharing over IP Network[OL]. https://www.usenix.org/legacy/events/usenix05/tech/freenix/hirofuchi/hirofuchi\_html/index.html. April 10–15, 2005.

[6] elinalijouvni. OpenLeap[OL]. https://github.com/elinalijouvni/OpenLeap. Aug 21, 2013.

[7] LeapMotion. Leap Motion SDK[OL]. https://developer.leapmotion.com/. 2014.

[8] Kissy. Kissy Docs[OL]. http://docs.kissyui.com/. 2013

[9] Linux Team. Liunx USBIP source[OL]. http://lxr.free-electrons.com/source/drivers/staging/usbip. 2008.

[10] 知乎. Leap Motion原理[OL].

http://www.zhihu.com/question/20252985/answer/15966833. 2013-1-08.

[11] Express. Express Docs[OL]. http://expressjs.com/. 2013.

[12] NodeJS Team. NodeJS Docs[OL]. http://nodejs.org/. 2013.

致谢

首先，我要诚挚地感谢我的指导教师房至一老师，张春飞老师和曲冠男老师。在进行毕业设计期间，他们在各方面都给予了我极大的帮助，支持和鼓励。在论文的撰写过程中，多次得到张春飞老师和曲冠男老师的指导，提出了很多宝贵的意见。三位老师注重实践、知识丰富、善于钻研的精神是我学习的榜样。

其次，我要感谢我实习公司的同事，他们在我的开发过程中给予了很大的帮助，很多难题都是在与他们的交流中解决的，特别是十渡、昊川、九十等。

最后，由衷感谢所有帮助、关心过我的老师，朋友和同学，谢谢！