



POLITECHNIKA KRAKOWSKA im. T. Kościuszki
Wydział Mechaniczny
Instytut Informatyki



Kierunek studiów: Informatyka

Specjalność : Informatyka przemysłowa

STUDIA STACJONARNE

PRACA DYPLOMOWA

INŻYNIERSKA

Oskar Kapusta

**MOBILNY SYSTEM POMIARU CZASU
W ZAWODACH NARCIARSKICH**

**MOBILE TIMING SYSTEM FOR
SKIING COMPETITIONS**

Promotor:
prof. dr hab. inż. Leszek Wojnar

Kraków, rok akademicki 2013/2014

Autor pracy: Oskar Kapusta

Nr pracy:

OŚWIADCZENIE O SAMODZIELNYM WYKONANIU PRACY DYPLOMOWEJ

Oświadczam, że przedkładana przeze mnie praca dyplomowa inżynierska została napisana przeze mnie samodzielnie. Jednocześnie oświadczam, że ww. praca:

- 1) nie narusza praw autorskich w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. z 2006 r. Nr 90, poz. 631 z późn. zm.) oraz dóbr osobistych chronionych prawem cywilnym, a także nie zawiera danych i informacji, które uzyskałem w sposób niedozwolony,
- 2) nie była wcześniej podstawą żadnej innej procedury związanej z nadawaniem tytułów zawodowych, stopni lub tytułów naukowych.

Jednocześnie przyjmuję do wiadomości, że w przypadku stwierdzenia popełnienia przeze mnie czynu polegającego na przypisaniu sobie autorstwa istotnego fragmentu lub innych elementów cudzej pracy, lub ustalenia naukowego, właściwy organ stwierdzi nieważność postępowania w sprawie nadania mi tytułu zawodowego (art. 193 ustawy z dnia 27 lipca 2005 r. Prawo o szkolnictwie wyższym, Dz.U. z 2012 r. poz. 572).

.....
data i podpis

Uzgodniona ocena pracy:

.....
podpis promotora

.....
podpis recenzenta

.....
podpis dyrektora instytutu
ds. dydaktyki

Spis treści

1	Cel i zakres pracy	5
2	Wstęp	5
2.1	Założenia dotyczące systemu	6
3	Realizacja tematu	7
3.1	Koncepcja wykonania	7
3.2	Budowa systemu	7
3.3	Architektura	11
3.4	Wybrane technologie	11
3.4.1	NTP	11
3.4.2	Nginx	11
3.4.3	Memcached	12
3.4.4	Dependency Injection	12
3.4.5	Sprockets	12
3.4.6	Twitter Bootstrap	14
3.4.7	HAML	14
3.4.8	Backbone.js	15
3.5	Komunikacja	15
3.6	Układ pomiarowy	16
3.7	Implementacja	17
3.7.1	Aplikacja	17
3.7.1.1	API	21
3.7.1.1.1	Contestants	22
3.7.1.1.2	Contests	24
3.7.1.2	Warden	27
3.7.1.3	Front-end	29
3.7.1.4	Czyszczenie bazy danych	30
3.7.2	Worker	31
4	Sposób obsługi	33
5	Licencje Gemów	36
5.1	Wykaz gemów	36
5.2	Treści licencji	38
5.2.1	MIT	38
5.2.2	LGPLv3	39
5.2.3	Ruby	42
5.2.4	BSD-3	43
6	Bibliografia	44
7	Summary	45

1 Cel i zakres pracy

Przedmiotem niniejszej pracy jest budowa mobilnego systemu pomiaru czasu dla zawodników narciarskich. System składa się z dwóch bramek: startowej oraz końcowej, które wykorzystują wiązkę laserową w celu uchwycenia dokładnego momentu przejechania zawodnika przez bramkę.

Niniejsza praca będzie się składać z trzech głównych części. Pierwsza z nich poświęcona zostanie budowie systemu, druga część tej pracy zawiera opis implementacji, zaś trzecia część jest poświęcona obsłudze systemu.

2 Wstęp

Obecnie na rynku istnieją systemy podobne do tego, którego budowę ta praca przedstawia, jednak często kosztują tysiące złotych. Praca ta jest próbą stworzenia rozwiązania spełniającego podobne zadanie do ww. systemów korzystając z ogólnie dostępnych podzespołów, za nie wielkie pieniądze.

Jako szkielet systemu zostało wybrane Raspberry Pi — platforma komputerowa stworzona przez Raspberry Pi Foundation. W momencie premiery (29 lutego 2012) model B użyty w tej pracy miał cenę początkową US\$ 35. Raspberry Pi oparte jest o chip BCM2835 zawierający procesor ARMv6. Urządzenie działa pod kontrolą dystrybucji systemu Linux Raspbian będącą zoptymalizowaną wersją dystrybucji Debiana Wheezy dla procesorów ARMv6.

Obie aplikacje (startowa i końcowa) zostały napisane przy użyciu języka Ruby 2.1.0 oraz dla aplikacji startowej stworzony został interfejs web umożliwiający wprowadzanie zawodników, podgląd wyników, import oraz eksport. Napisany został on przy użyciu języka CoffeeScript oraz biblioteki JavaScript Backbone.js. CoffeeScript jest językiem inspirowanym elegancką składnią Ruby, który kompiluje się do JavaScriptu. Backbone.js natomiast zapewnia strukturę aplikacji.

W pracy zostały użyte różne *gemy* — programy i biblioteki menadżera paczek *RubyGems*, których lista w raz z licencjami zostanie przedstawiona na końcu tej pracy.

Kompletny kod źródłowy pracy można znaleźć pod adresami:

<https://github.com/okapusta/skirace>

<https://github.com/okapusta/skirace-worker>

2.1 Założenia dotyczące systemu

Przed systemem, będącym celem tej pracy, stawia się szereg wymagań dotyczących jego funkcjonalności oraz budowy. Wymagania te zostały przedstawione poniżej, natomiast w rozdziale 3.1 autor przedstawi jak użyte materiały oraz technologie je spełniają.

1. Odporny na trudne warunki atmosferyczne
2. Lekki
3. Autonomiczny
4. Bezprzewodowy
5. Możliwość wprowadzania zawodników na starcie
6. Możliwość pomiaru czasu dla dwóch zawodników jednocześnie
7. Możliwość odczytu czasu po minięciu mety
8. Możliwość exportu danych do komputera

3 Realizacja tematu

3.1 Koncepcja wykonania

System pomiaru czasu został wymyślony tak aby jego budowa była prosta. Składa się on z dwóch identycznie wykonanych bramek. Obie bramki składają się z urządzenia Raspberry Pi oraz modułu laserowego zamontowanych na rurach kanalizacyjnych. Wiązka laserowa jest użyta w celu uchwycenia momentu przejechania bramki. Pada ona na fotorezystor, którego rezystancja jest niska kiedy jest oświetlony. Fakt ten został wykorzystany w układzie pomiarowym, który składa się jeszcze z kondensatora oraz rezystora. Kondensator jest ładowany i mierzony jest czas potrzebny na jego naładowanie. Kiedy jest wyższy niż zadana wartość graniczna znaczy to że wiązka została przecięta. Taka budowa oraz użyte materiały i podzespoły spełniają pierwsze trzy wymagania.

Aby spełnić czwarte wymaganie obie bramki komunikują się przy użyciu WiFi. Do Raspberry Pi podłączona jest karta WiFi a system skonfigurowany jest tak aby obie bramki wykryły się nawzajem i utworzyły sieć o SSID Skirace.

Wymagania 5 oraz 8 zostały spełnione poprzez stworzenie interfejsu webowego uruchamianego na bramce startowej. Aby z niego korzystać należy posiadać laptop oraz połączyć się z siecią Skirace, a następnie odwiedzić adres bramki (*192.168.10.1*). Alternatywną metodą wprowadzania zawodników jest użycie konsoli aplikacji. W tym celu należy się zalogować używając SSH do urządzenia na konto użytkownika app, posługując się hasłem skirace2014 lub kluczem publicznym. Następnie należy wejść do folderu */home/app/skirace/current* oraz poleceniem *rvmsudo bundle exec script/console* uruchomić konsolę.

Aby umożliwić natychmiastowy odczyt wyniku po przejechaniu mety (7) bramka końcowa została wyposażona w wyświetlacz LCD, na którym pokazywane są imię i nazwisko zawodnika oraz jego czas.

Ostatnie wymaganie (6) spełnione jest w kodzie obsługującym działanie aplikacji startowej. W momencie przejechania mety zawsze brany jest pierwszy zawodnik, który ma ustawiony czas startowy a nie posiada czasu końcowego. Rozwiązanie to zakłada że zawodnicy nie wyprzedzą się podczas zjazdu.

3.2 Budowa systemu

System pomiaru czasu składa się z czterech części. Tworzą one bramki, przez które zawodnik musi przejechać. Bramki zostały wykonane z rur kanalizacyjnych aby urządzenie było lekkie i można było je łatwo wbić w śnieg. Kielichy rur nie zostały ucięte aby dało się je zatkać z góry zaślepką. Jako pierwszą autor przedstawi budowę elementu bramki, która zawiera moduł laserowy. Jest ona taka sama dla bramki startowej oraz końcowej.

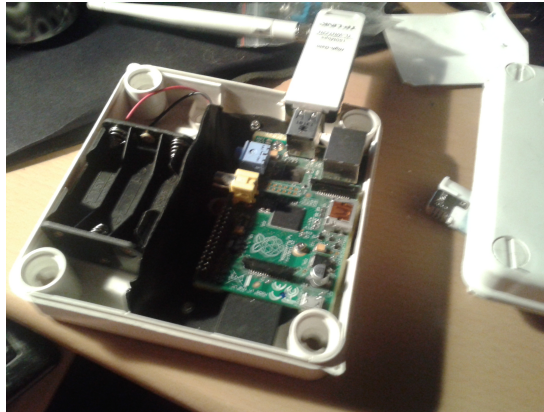
Element zawierający moduł laserowy składa się z rury PCV, która stanowi obudowę ochronną dla elementów elektrycznych znajdujących się w środku. Stanowi też podporę oraz zapewnia odpowiednią wysokość dla lasera, taką żeby mógł on trafić w fotorezystor znajdujący się w otworze elementów odpowiedzialnych za pomiar czasu. Wiązkę laserową

zapewnia moduł laserowy składający się z diody laserowej oraz rezystora zapobiegającego spaleniu diody. Emituje on wiązkę laserową o długości fali 650nm. Moduł zasilany jest z koszyeczka na 6 baterii AA przymocowanego z tyłu obudowy (1). Napięcie dostarczane z baterii jest redukowane do 3.3V przez przetwornicę impulsową (układ UBEC). Koszyczek zamontowany z tyłu obudowy przymocowany jest opaską zaciskową w niewielkim wycięciu zapewniającym podporę. Laser jest uruchamiany przełącznikiem znajdującym się u góry.



Rysunek 1: Moduł laserowy

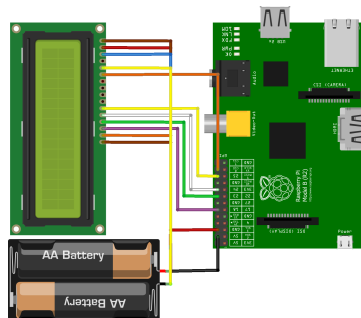
Bramka startowa podobnie jak moduły laserowe składa się z rury PCV z zaślepką, jednakże z powodu rozmiaru użytych elementów (m.in. RaspberryPi) przymocowana jest do niej skrzynka izolacyjna zawierająca urządzenie oraz zasilanie. RaspberryPi w środku skrzynki jest przykręcone do wygiętego fragmentu opakowania na płyty CD śróbami imbusowymi 2x10mm. Ma to na celu podzielenie przestrzeni skrzynki izolacyjnej, tak aby koszyczek z bateriami AA nie nachodził na system komputerowy. Dodatkowo pomiędzy Raspberry oraz wygiętym pudełkiem znajduje się wycinek karimaty zapewniający ochronę dla lutów znajdujących się pod spodem. (2).



Rysunek 2: Wnętrze urządzenia

Urządzenie pomiarowe znajduje się natomiast w środku rury PCV. Elementy sensora zostały zamocowane na połowie płytki prototypowej. Całość urządzenia pomiarowego jest przymocowana do rury PCV przy pomocy dwóch śrób. Rozdział 3.6 poświęcony jest działaniu sensora, dlatego jego budowa zostanie tutaj pominięta.

Bramka końcowa posiada budowę analogiczną do bramki startowej, jednak dodatkowo została wyposażona w wyświetlacz LCD pokazujący czas zawodnika na mecie. Rysunek 3 pokazuje sposób podłączenia go do GPIO, natomiast rysunek 4 przedstawia obydwie bramki.

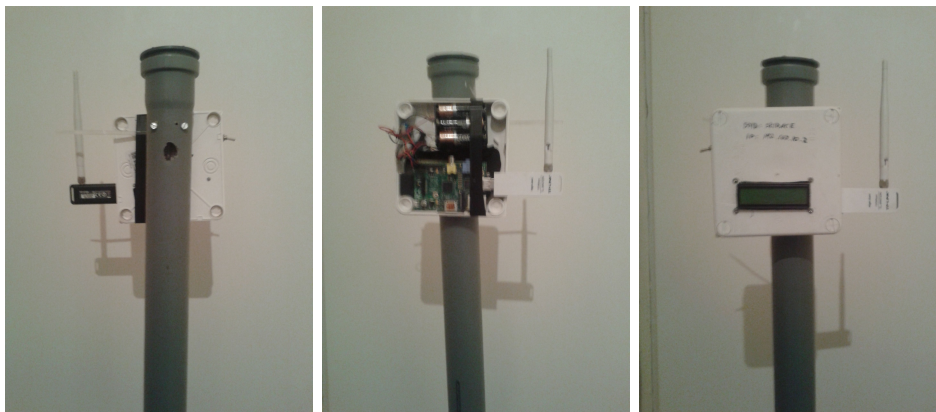


Rysunek 3: Podłączenie LCD

Tabela (1) przedstawia rozpiskę pinów wyświetlacza LCD oraz porty GPIO do których są podłączone. Wejścia +5V oraz GND zostały podłączone bezpośrednio do źródła zasilania.

Numer pinu LCD	Nazwa pinu LCD	Numer pinu GPIO	Nazwa pinu GPIO
1	GND	—	—
2	+5V	—	—
3	GND	—	—
4	RS	26	GPIO7
5	RW (GND)	—	—
6	E	24	GPIO8
11	DB4	22	GPIO25
12	DB5	18	GPIO24
13	DB6	16	GPIO23
14	DB7	12	GPIO18
15	LED +5V	—	—
16	LED GND	—	—

Tabela 1: Rozpiska pinów LCD

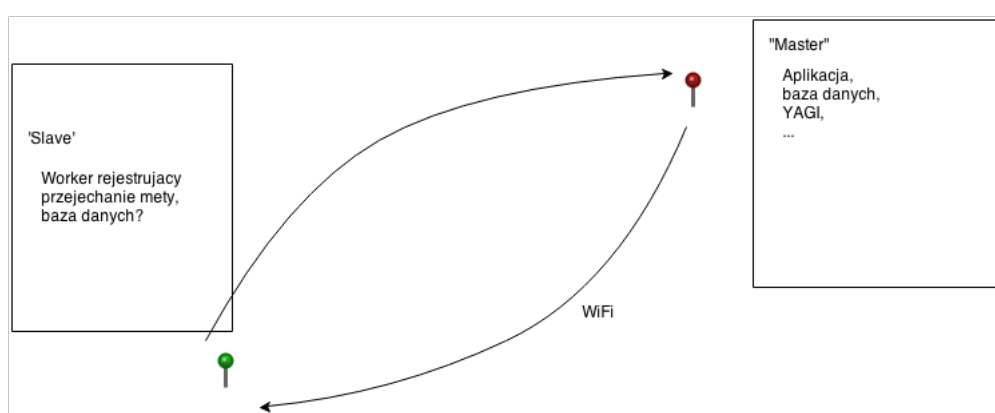


Rysunek 4: Bramki

3.3 Architektura

System pomiaru czasu został zbudowany w myśl modelu master/slave gdzie masterem jest aplikacja początkowa. Udostępnia ona interface web służący do wprowadzania zawodników. Bramka startowa zawiera również bazę danych oraz serwer Memcached. W momencie uruchomienia aplikacji startowej, oprócz startu serwera serwującego aplikację WEB, tworzony jest nowy wątek, który rejestruje przecięcie wiązki lasera. Kiedy to się stanie, ustawia on dokładną godzinę tego zdarzenia w bazie danych.

Zadaniem workera jest zarejestrowanie przecięcia linii mety. Kiedy zostanie ona przekroczona worker wysyła rządanie POST do aplikacji startowej, która w odpowiedzi zwraca obliczony czas końcowy oraz imię i nazwisko zawodnika wyświetlane na LCD.



Rysunek 5: Architektura systemu

Komunikacja pomiędzy dwiema bramkami odbywa się poprzez WiFi.

3.4 Wybrane technologie

3.4.1 NTP

Urządzenie Raspberry Pi po odłączeniu zasilania nie zapamiętuje czasu dlatego w celu jego synchronizacji pomiędzy bramkami został wykorzystany protokół NTP (*eng. Network Time Protocol*). Na bramce startowej jest uruchomiony serwer NTP który ustawiony jest tak aby korzystał z czasu systemowego bramki, natomiast bramka końcowa podczas uruchomienia systemu pobiera czas z bramki startowej. Dokładna data nie ma tu znaczenia, ważne są jedynie taka sama godzina, minuta i sekunda na obu bramkach.

3.4.2 Nginx

Aplikacja startowa jest uruchamiana na porcie 9292 dlatego został użyty serwer Nginx (*czyt. engine-x*), który działa jako proxy (serwer pośredniczący), przekierowujący zapytania przychodzące na port 80 do aplikacji startowej.

3.4.3 Memcached

Memcached jest to rozproszony system buforowania pamięci podręcznej oryginalnie zaprojektowany na potrzeby serwisu LiveJournal. Pozwala on na przechowywanie obiektów w pamięci RAM przy pomocy kluczy (key-value store). W aplikacji wykorzystany został w celu przechowania id aktualnego wyścigu oraz sesji użytkownika.

3.4.4 Dependency Injection

W niniejszej pracy został wykorzystany wzorzec projektowy *Dependency Injection (DI)* polegający na usuwaniu bezpośrednich zależności klas na rzecz *wstrzykiwania* ich w czasie konstruowania obiektu. W celu uproszczenia DI został użyty gem Dependora, który udostępnia zestaw metod przeznaczonych do tego celu.

Poniżej zamieszczone są listingi przedstawiające normalne wstrzykiwanie zależności w Ruby oraz z wykorzystaniem gemu Dependora.

(6.1) Ruby

```
1 class A
2   attr_reader :obj
3
4   def initialize(obj)
5     @obj = obj
6   end
7
8   def do_b
9     obj.do_sth
10  end
11 end
12
13 a = A.new(B.new)
14 a.do_b
```

(6.2) Ruby + Dependora

```
class A
  takes :b

  def do_b
    b.do_sth
  end
end

a = A.new
a.do_b
```

3.4.5 Sprockets

Do kompilacji CoffeeScript oraz szablonów *.haml* (*Haml Coffee Assets*) został użyty gem *Sprockets* zawierający preprocessory dla języków takich jak CoffeeScript czy SCSS. Sprockets w środowisku developerskim pozwala na kompilację assetów (JavaScriptów i CSSów) 'w locie', natomiast w środowisku produkcyjnym assety są prekompilowane. Sprockets pozwala również na minifikację zasobów — to jest zastąpienie nazw funkcji czy zmiennych pojedynczymi znakami w celu zmniejszenia rozmiaru kodu, który musi zostać pobrany przez przeglądarkę.

Sprockets działa w kontekście Rack — minimalnego interfejsu dla aplikacji Ruby do komunikacji z popularnymi serwerami WWW. Zasoby serwowane przez sprockets są montowane w pliku *config.ru*, będącym plikiem konfiguracyjnym dla interfejsu Rack poprzez który aplikacja jest uruchamiana. Tutaj montowana jest ścieżka serwera WWW `'/'` tak aby pokazywała na aplikację Sinatra. Samo sprockets jest montowane w następujący sposób:

```
1 map Skirace::Application.assets_prefix do
2   run Skirace::Application.sprockets
3 end
```

Listing 1: config.ru

Wykorzystane tutaj zmienne klasowe (*assets_prefix*, *sprockets*) aplikacji są definiowane w pliku *application.rb*.

```
1 set :assets_prefix, '/assets'
2 set :assets_path, File.join(public_folder, assets_prefix)
3
4 set :sprockets, Sprockets::Environment.new(root)
```

Listing 2: Ustawienie zmiennych Sprockets

```
1 sprockets.append_path File.join(root, 'app', 'assets', 'javascripts')
2 sprockets.append_path File.join(root, 'app', 'assets', 'stylesheets')
3 sprockets.append_path File.dirname(HamlCoffeeAssets.helpers_path)
```

Listing 3: Przeszukiwane foldery

Powyższe listingi umieszczają skompilowane pliki z wyznaczonych ścieżek w folderze *public/assets* pod nazwami *application.js* oraz *application.css*. Pliki te zawierają jedynie assety załączone poleceniem *require* w plikach *app/assets/javascripts/application.js* (4) i *app/assets/stylesheets/application.css* (5).

```

1  //= require_tree ./vendor
2  //= require app
3  //= require_tree ./lib
4  //= require_tree ./models
5  //= require_tree ./collections
6  //= require_tree ./templates
7  //= require_tree ./services
8  //= require_tree ./views
9  //= require_tree ./routers
10 Skirace.init();

```

Listing 4: app/assets/javascripts/application.js

```

1  /*
2   *= require bootstrap.min
3   *= require bootstrap-responsive.min
4   *= require app.css
5   *= require_tree .
6   */

```

Listing 5: app/assets/stylesheets/application.css

3.4.6 Twitter Bootstrap

Twitter Bootstrap jest frameworkiem front-end dostarczającym style CSS oraz kod JavaScript, który za zadanie ma przyspieszenie budowy interfejsów. Bootstrap dostarcza zestaw klas HTML, które posiadają określone style. W tej pracy wykorzystany został Twitter Bootstrap w wersji drugiej. Aktualna wersja Bootstrapa to 3.1.1.

3.4.7 HAML

W projekcie został użyty HAML (HTML Abstraction Markup Language), który sprawia że kod jest przyjemniejszy do pisania i czytania. W HAML używa się jedynie tagów otwierających a o tym jak osadzone są elementy decyduje indentacja. HAML posiada też skróty na sekcje div o podanym id lub klasie.

<pre> 1 .klasa 2 3 #id 4 %p 5 Paragraf </pre>	<pre> <div class="klasa"></div> <div id="id"> <p>Paragraf</p> </div> </pre>
---	--

3.4.8 Backbone.js

Backbone.js jest lekką biblioteką JavaScript nadającą strukturę aplikacji. Biblioteka Backbone.js stara się odtworzyć to co jest po stronie serwera w modelu MVC na stronie klienta (przeglądarki) i JavaScriptu. Model odzwierciedla zasób na serwerze i jest odpowiednikiem modelu po stronie serwera. Kolekcja jest grupą modeli pobieraną z serwera. Na kolekcji zdefiniowane są zdarzenia (eng. *events*), które ponownie renderują widok np. kiedy element zostanie dodany do kolekcji. W Backbone Router odpowiedzialny jest za tłumaczenie adresów URL na widoki oraz za obsługę historii przeglądarki. Widok jest odpowiednikiem kontrolera znanego z Rails. Odpowiada na zdarzenia w oknie przeglądarki takie jak kliknięcie myszką i podejmuje odpowiednie akcje. Szablony natomiast są, w przypadku tej pracy, kodem HAML używanym przez widoki do renderowania treści aplikacji.

3.5 Komunikacja

Oba urządzenia komunikują się ze sobą przy pomocy WiFi w trybie pracy Ad Hoc. Jako kartę sieciową została wybrana karta USB TP-Link TL-WN722N. Posiada ona odkręcaną antenę o zysku 4dBi. Pozwala to na zamocowanie anteny o większej mocy. Poniższy listing przedstawia konfigurację urządzenia do pracy w trybie Ad Hoc.

```

1 auto wlan0
2 iface wlan0 inet static
3     address 192.168.10.1
4     netmask 255.255.255.0
5     wireless-channel 1
6     wireless-essid SKIRACE
7     wireless-mode ad-hoc

```

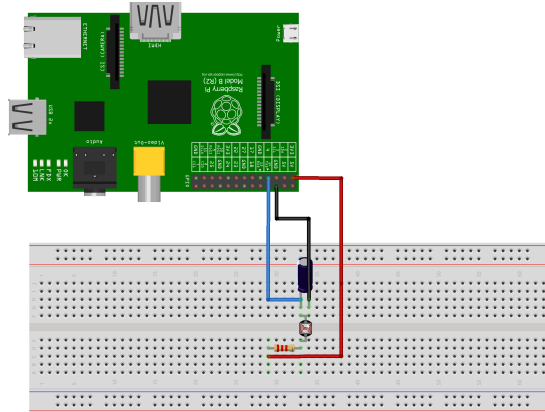
Listing 6: `/etc/network/interfaces`

Plik `/etc/network/interfaces` drugiego urządzenia został skonfigurowany analogicznie. Różni się jedynie adresem IP ustawionym na `192.168.10.2`. Urządzenia ustawione w trybie

pracy Ad Hoc wykrywają się nawzajem i tworzą sieć o SSID SKIRACE.

3.6 Układ pomiarowy

Układ pomiarowy jest prostym obwodem RC. Składa się on z fotorezystora, rezystora oraz kondensatora. Rezystor $2.2k\Omega$ działa jako zabezpieczenie przed zbyt dużym napięciem skierowanym na port GPIO. Podłączony jest do fotorezystora, którego rezystancja jest niska kiedy pada na niego wiązka lasera. Kondensator $1\mu F$ jest ładowany a kiedy przekroczy wartość graniczną wynoszącą około 2V pin GPIO rejestruje wartość HIGH.



Rysunek 6: Sensor

Działanie to jest wykorzystane w aplikacji gdzie mierzony jest czas potrzebny na naładowanie kondensatora do 63,2% napięcia źródła zasilania. Czas ten nosi nazwę stałej czasu. Dla układu RC wyraża się ona wzorem 1.

$$\tau = RC \quad (1)$$

Kiedy jest on krótki znaczy to że na fotorezystor pada wiązka lasera, kiedy się zwiększy znaczy to że laser został przecięty tj. zawodnik przejechał przez start lub metę.

3.7 Implementacja

3.7.1 Aplikacja

Tak jak była o tym mowa we wstępie do niniejszej pracy aplikację startową można podzielić na dwa osobne komponenty. Jeden stanowi aplikacja napisana we frameworku Sinatra, która udostępnia API dla aplikacji front-end do komunikacji z bazą danych. Ona także serwuje skompilowane zasoby. W momencie uruchomienia aplikacji jest też tworzony nowy wątek, którego zadaniem jest zarejestrowanie startu. Aplikacja front-end natomiast dostarcza interfejs dostępny przez przeglądarkę internetową służący do interakcji z back-endem.

```
1 module Skirace
2   module StartingLine
3     def self.registered(app)
4       Thread.new(Injector.new) do |i|
5         while true
6           reading = 0
7           i.capacitor.discharge(i.options.capacitor.pin)
8
9           while i.gpio.read(i.options.capacitor.pin) == LOW
10             reading +=1
11           end
12
13           if reading > i.options.activation_threshold
14             injector.constant_repository.set_start_time
15           end
16
17           sleep i.options.measurement_accuracy
18         end
19       end
20     end
21   end
22 end
```

Listing 7: Wątek rejestrujący przejechanie mety

Wykorzystana tutaj klasa `Injector`, ma za zadanie budowanie obiektów używających dependency injection w raz z wszelkimi zależnościami przy pomocy gemu `Dependor`.

Obiekt klasy `Injector` jest przekazywany w bloku, gdzie później dostarcza obiektów takich jak `capacitor`, którego klasa jest zdefiniowana w pliku `app/services/components/capacitor.rb`.

W klasie `Injector` są definiowane moduły które mają być przeszukane w poszukiwaniu klas, które wykorzystują DI co przedstawia listing 8. Nazwy przyjmowane w argumentach metody `takes` oraz nazwy metod wywołanych na obiekcie `Injector` odpowiadają nazwom plików wstrzykiwanych klas. Warunkiem tego jest odpowiednie nazewnictwo klas i plików zgodnie z konwencjami przyjętymi w programowaniu Ruby.

W Ruby przyjęło się nazywanie nazw klas i modułów z dużej litery CamelCase a pliki zawierające te klasy powinny mieć taką samą nazwę jak klasa tylko zapisaną w snake_case z rozszerzeniem `*.rb`.

```
1 class Injector
2   include Dependor::AutoInject
3   include Dependor::Sinatra::Objects
4
5   look_in_modules ::Repositories,
6   ::Connections,
7   ::RaspberryPi,
8   ::Presenters,
9   ::Uploaders,
10  ::Parsers,
11  ::Components
12
13  def initialize(objects = nil)
14    sinatra_objects(objects)
15
16    io.wiringPiSetup
17  end
18 end
```

Listing 8: Klasa `injector` odpowiedzialna za tworzenie obiektów z wykorzystaniem DI

Powyższy listing przedstawia jedynie fragment klasy `Injector` ponieważ jest zbyt długa aby ją całą zamieścić. Pozostałe metody klasy zawierają jedynie obiekty lub nazwy stałych, które są wstrzykiwane. W konstruktorze klasy `Injector` jest też inicjalizowane GPIO (General Purpose Input Output).

Obsługę GPIO zapewnia `WiringPi-Ruby`—wrapper Ruby popularnej biblioteki C `WiringPi`. W klasie `Injector` definiuje go metoda pokazana na listingu 9

```

1 def io
2   Wiringpi
3 end

```

Listing 9: WiringPi

Metoda *io* jest wstrzykiwana do klasy *RaspberryPi::Gpio*, która jest odpowiedzialna za ustawienie odpowiedniego kierunku pinu (INPUT—OUTPUT) oraz napisanie lub pobranie z niego.

```

1 class RaspberryPi::Gpio
2   takes :io
3
4   def read(pin)
5     mode(pin, INPUT)
6     io.digitalRead(pin)
7   end
8
9   def write(pin, value)
10    mode(pin, OUTPUT)
11    io.digitalWrite(pin, value)
12  end
13
14  private
15
16  def mode(pin, mode)
17    io.pinMode(pin, mode)
18  end
19 end

```

Listing 10: app/services/raspberry_pi/gpio.rb

Ta sama klasa 10 użyta jest w workerze. Jest to jedna z zalet obiektowości a w szczególności dependency injection ponieważ klasa nie ma żadnych bezpośrednich zależności i może być łatwo przeniesiona do innej aplikacji. Klasa *RaspberryPi::Gpio* jest w tej aplikacji użyta jedynie w klasie *Components::Capacitor* 11.

```
1 class Components::Capacitor
2   takes :gpio
3
4   def discharge(pin)
5     gpio.write(pin, LOW)
6   end
7 end
```

Listing 11: app/services/components/capacitor.rb

Zadaniem tej klasy jest napisanie wartości LOW na pin w celu rozładowania ładunku na kondensatorze.

Dzieje się to na początku pętli *while* w wątku z listingu 7. Następnie w tej samej pętli *śpimy* przez 1ms oraz odczyt ustawiany jest na zero. W kolejnej pętli *while* pin GPIO jest ustawiany na wejście, pobierana jest z niego wartość a kiedy kondensator przekroczy wartość graniczną jest zwracany jest odczyt inkrementowany w tej pętli.

Jeśli jego wartość przekroczy zadany czas potrzebny na naładowanie kondensatora (tutaj próg aktywacji) ustawiany jest dokładny czas tego zdarzenia.

3.7.1.1 API

API dla aplikacji Backbone (interfejsu) zostało napisane we frameworku Sinatra. Framework ten został zaprojektowany do pisania niewielkich, lekkich aplikacji web i został wybrany ponieważ autor uznał że Ruby on Rails (najpopularniejszy framework Ruby) jest zbyt rozbudowany i uruchomienie aplikacji RoR na RaspberryPi mogło by zużyć zbyt wiele zasobów urządzenia. Sama aplikacja Sinatra uruchamiana jest na porcie 9292. Z tego powodu znajduję się za proxy — serwerem Nginx, który przekierowuje zapytania przychodzące na port 80 na aplikację.

Typowo aplikacja Sinatra składa się z jednej klasy. W celu wprowadzenia porządku autor zdecydował się ją rozbić na mniejsze pliki. Jako pierwszy załączany jest plik *application.rb*, który min. zawiera deklarację modułów, konfigurację Sprockets oraz konfigurację Warden, która zostanie omówiona w rozdziale 3.7.1.2. Na końcu załączane są pozostałe pliki zawierające poszczególne end-pointy, które dodają kolejne metody do klasy. Znajdują się w folderze *app/routes* i zostaną przedstawione poniżej przy pomocy zapytań curl i odpowiedzi. W celu autentykacji najpierw wykonane jest rządanie POST z loginem oraz hasłem. Potem możemy autentykować się przy pomocy ciasteczka.

```
curl -H 'Content-Type: application/json' \
-H 'Accept: application/json' \
-X POST http://localhost:9292/login \
-d '{"username":"admin", "password":"password"}' \
-c cookie
```

W przypadku udanego logowania serwer odpowiada JSONem

```
{
  "user": {
    "authenticated":true,
    "auth_token":"4a59a1427841af26"
  }
}
```

3.7.1.1.1 Contestants

W pliku *app/routes/contestants.rb* zawarte są 2 endpointy:

GET */contestants/:id* zwracający zawodnika o podanym id oraz

POST */contestants* służący do tworzenia nowych zawodników.

```
curl -H 'Content-Type: application/json' \
  -H 'Accept: application/json' \
  -X GET http://localhost:9292/contestants/1 \
  -b cookie
```

Listing 12: GET */contestants/:id*

```
[
  {
    "contest_id":1,
    "first_name":"Kamil",
    "last_name":"Wójcik",
    "end_time":null
  }
]
```

Listing 13: Odpowiedź zwracana przez GET */contestants/1*

Przy tworzeniu zawodnika jest zwracany jedynie kod odpowiedzi HTTP. Jeśli dane są poprawne i zawodnik zostanie zapisany do bazy zwracany jest kod 200 (OK) w przeciwnym wypadku zwracany jest kod błędu 422 (Unprocessable Entity). Do metody get */contestants/:id* przekazywane są w bloku dwie zmienne: conte-

```
curl -H 'Content-Type: application/json' \
  -H 'Accept: application/json' \
  -X POST http://localhost:9292/contestants \
  -d '{"contestant":
    {"first_name":"oskar", "last_name":"kapusta"},
    "contest":
    {"id":"1"}}'
  -b cookie
```

Listing 14: POST */contestants*

stant_presenter oraz cotestant_repository. Contestant_presenter jest obiektem klasy Presenters::ContestantPresenter, której zadaniem jest prezentacja kolekcji zawodników w formatach JSON, CSV, XML oraz jako Hasz.

Użyta tutaj metoda *as_json* mapuje przekazaną kolekcję na tablicę haszy oraz wywołuje na zwracanej wartości metodę *to_json* co przedstawia listing 15.

Przekazywana także w bloku metody *post* zmienna contestant_repository jest obiektem

```

def as_json(collection)
  collection.map do |contestant|
    {
      contest_id: contestant.contest_id,
      first_name: contestant.first_name,
      last_name: contestant.last_name,
      end_time: contestant.end_time
    }
  end.to_json
end

```

Listing 15: *app/services/presenters/contestant_presenter.rb*

klasy *Repositories::ContestantRepository* mającej za zadanie budowę, zapis oraz pobieranie z bazy zawodników. W konstruktorze przyjmuję między innymi model zawodnika.

W bloku metody `post` przekazywane są też zmienne `hash` i `json_parser` metody klasy *Injector* zwracającej stałą JSON, która jest potem użyta do sparsowania ciała żądania HTTP. Hash jest obiektem klasy Hash modułu *Skirace*. Klasa ta dziedziczy po Hashu i ma na celu dodanie pomocniczych metod znanych z Rails takich jak użyta tutaj *with_indifferent_access* pozwalająca na odwołanie się do klucza haszu przy pomocy stringa lub symbolu.

3.7.1.1.2 Contests

W pliku `app/routes/contests.rb` znajdują się następujące endpointy:

GET `/contests`

Zwraca wszystkie zawody z bazy. Zmienna `contest_presenter` przekazana w bloku jest

```
get '/contests' do |contest_presenter, contest_repository|
  contest_presenter.as_json(contest_repository.all)
end
```

Listing 16: `app/routes/contests.rb`

```
curl -H 'Content-Type: application/json' \
-H 'Accept: application/json' \
-X GET http://localhost:9292/contests \
-b cookie
```

Listing 17: GET `/contests`

```
[
  {
    "id":1,
    "name":"Zakopane 2014"
  },
  {
    "id":2,
    "name":"Szczawnica"
  }
]
```

Listing 18: JSON response

obiektem klasy `Presenters::ContestPresenter` zawierającej jedynie metodę `as_json` działającą analogicznie do metody o tej samej nazwie klasy `Presenters::ContestantPresenter` przedstawionej wcześniej.

`Contest_repository` jest tutaj obiektem klasy `Repositories::ContestRepository`. Metoda `all` najpierw sprawdza czy w bazie znajdują się zawody metodą `any?` Jeśli w bazie danych istnieją zawody to są one zwracane w przeciwnym wypadku wywoływana jest prywatna metoda `create_default` (19).


```

class Repositories::ContestRepository
  takes :db_contest

  def all
    db_contest.any? ? db_contest.all : create_default
  end

  private

  def create_default
    [ OpenStruct.new(db_contest.create(name: 'Default').values) ]
  end
end

```

Listing 19: *app/services/repositories/contest_repository.rb*

GET */contests/public*

Jeśli publicznie udostępnianie zawodów jest włączone zwrócony zostanie JSON zawierający id i nazwę zawodów oraz listę zawodników 22 w przeciwnym wypadku zwrócony zostanie JSON z odpowiedzią *no-public-contests* oraz statusem HTTP 404 (Not Found) 23.

```

get '/contests/public' do |public_contest_presenter, contest_repository|
  begin
    public_contest_presenter.as_json(contest_repository.get_public)
  rescue
    {response: 'no-public-contests', status: 404}.to_json
  end
end

```

Listing 20: *app/routes/contests.rb*

```

curl -H 'Content-Type: application/json' \
  -H 'Accept: application/json' \
  -X GET http://localhost:9292/contests/public

```

Listing 21: GET */contests/public*

```
{
  "id":1,"name":"Zakopane 2014",
  "contestants": [
    {
      "contest_id":1,
      "first_name":"Kamil",
      "last_name":"Wójcik",
      "end_time":null
    }, ...
  ]
}
```

Listing 22: Publiczne udostępnianie zawodów włączone

```
{
  "response": "no-public-contests",
  "status": 404
}
```

Listing 23: Publiczne udostępnianie zawodów wyłączone

GET */contests/:id/contestants*

Zwraca listę zawodników dla zawodów o przekazanym id.

```
get '/contests/:id/contestants' do |contestant_presenter, contest_repository|
  env['warden'].authenticate!

  contestants = contest_repository.get(params[:id]).contestants
  contestant_presenter.as_json(contestants)
end
```

Listing 24: *app/routes/contests.rb*

```
curl -H 'Content-Type: application/json' \
  -H 'Accept: application/json' \
  -X GET http://localhost:9292/contests/1/contestants \
  -b cookie
```

Listing 25: GET */contests/1/contestants*

```
[
  {
    "contest_id":1,
    "first_name":"Kamil",
    "last_name":"Wójcik",
    "end_time":null
  }, ...
]
```

Listing 26: Odpowiedź JSON

POST */contests*

Tworzy nowe zawody.

```
curl -H 'Content-Type: application/json' \
-H 'Accept: application/json' \
-X POST http://localhost:9292/contests \
-d '{"name":"Zawody"}' -b cookie --verbose
```

Listing 27: POST */contests*

Ten endpoint odpowiada jedynie kodem statusu HTTP 200 (OK) jeśli utworzenie nowych zawodów się powiedzie oraz 422 (Unprocessable entity) w przeciwnym wypadku.

PUT */contests/current*

Ma na celu ustawianie aktualnie wybranych zawodów w Memcached. Podobnie jak powyższy endpoint zwraca jedynie w odpowiedzi kod statusu.

```
curl -H 'Content-Type: application/json' \
-H 'Accept: application/json' \
-X PUT http://localhost:9292/contests/current \
-d '{"id":"1"}' -b cookie --verbose
```

Listing 28: PUT */contests/current*

3.7.1.2 Warden

W celu autentykacji użytkowników aplikacji został wykorzystany gem Warden będący oprogramowaniem pośredniczącym (*eng. middleware*) dla aplikacji Rack. Warden wstrzykuje *leniwy obiekt*, który jest inicjalizowany tylko wtedy kiedy znajdzie na niego zapotrzebowanie, do `env['warden']`. Pozwala on np. na sprawdzenie czy użytkownik jest zalogowany `env['warden'].authenticated?` Warden pozwala na definiowanie strategii autentykowania użytkowników. Każda ze zdefiniowanych strategii będzie próbowała zautentykować użyt-

kownika aplikacji aż któraś z nich się powiedzie. Strategie autentykacji, która została użyta w tym projekcie przedstawia listing 29.

```
1 Warden::Strategies.add(:password) do
2   def valid?
3     @params = parse_params
4     @params['username'] && @params['password']
5   end
6
7   def authenticate!
8     user = injector.user_repository.get_by_username(@params['username'])
9
10    if injector.authentication_service.authenticate(user, @params['password'])
11      success!(user)
12    else
13      fail!
14    end
15  end
end
```

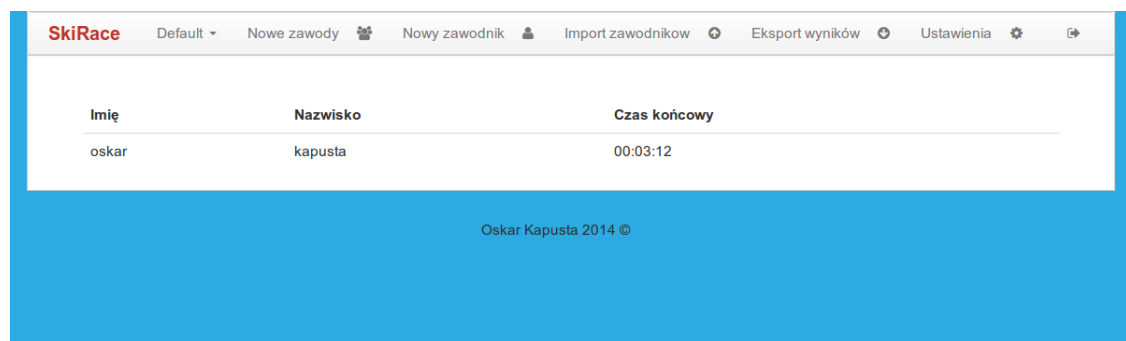
Listing 29: Strategia autentykacji

3.7.1.3 Front-end

Interfejs aplikacji, tak jak była o tym mowa we wstępie, został napisany przy pomocy Backbone.js. Aplikacja frontend jest inicjalizowana ostatnią linią listingu 4. Obiekty aplikacji oraz funkcja inicjalizująca ją są zawarte w pliku *app.coffee* przedstawionym na listingu 30. Rysunek 7 przedstawia jego wygląd.

```
window.Skirace =
  Models: {}
  Collections: {}
  Routers: {}
  Views:
    Contests: {}
    Contestants: {}
    Users: {}
    Export: {}
    Import: {}
    Settings: {}
  Services:
    Contestant: {}
  init: ->
    if typeof(Storage) == "undefined"
      alert "Twoja przeglądarka nie obsługuje Web Storage\n\n" +
        "Obsługiwane przeglądarki: IE 8+, Firefox, Opera, Chrome, Safari."
      return
    app = new Skirace.Routers.Application()
    Backbone.history.start()
```

Listing 30: app/assets/javascripts/app.coffee



Rysunek 7: Interface

3.7.1.4 Czyszczenie bazy danych

W związku z tym że urządzenie posiada ograniczoną ilość przestrzeni dyskowej na karcie SD (4GB) przy każdym uruchomieniu aplikacji startowej sprawdzany jest rozmiar bazy danych. Jeśli przekroczy on 1GB jest ona usuwana oraz tworzona nowa.

3.7.2 Worker

Worker o którym była mowa we wstępie do niniejszej pracy rejestruje przejechanie linii mety. Został on napisany w całości w języku Ruby jako *gem* - program menadżera paczek RubyGems. Po zainstalowaniu w systemie dostarcza on komendy *skirace-worker*, która go uruchamia.

Po uruchomieniu startuje pętlę pobierającą wartość z czujnika a w momencie przejechania mety wysyła rządanie POST do aplikacji startowej oraz w odpowiedzi otrzymuje imię, nazwisko i czas końcowy zawodnika oraz wyświetla je na wyświetlaczu LCD zgodnym ze standardem HD44780. Struktūrę oraz informacje o gemie definiuje plik *skirace-worker.gemspec*, który zawiera klasę ze specyfikacją.

Plikiem wykonywalnym gemu jest skrypt Ruby, który łączy plik *lib/skirace_worker.rb* zawierający definicje modułów workera. Dadaż on też kolejne pliki oraz klasy a następnie uruchamia worker (31).

```
1 #!/usr/bin/env ruby
2
3 require './lib/skirace_worker'
4 SkiraceWorker::Runner.run
```

Listing 31: bin/skirace-worker

Tak samo jak w aplikacji startowej w workerze również został wykorzystany wzorzec projektowy Dependency Injection. Obiekt klasy Injector jest inicjalizowany w klasie *SkiraceWorker::Runner* (32), która zawiera 2 publiczne metody klasowe (statyczne). Klasa *Injector* dostarcza obiektu klasy *Worker*, która posiada metodę *work* mającą analogiczne działanie do pętli z aplikacji startowej rejestrującej przecięcie wiązki lasera na starcie (7).

```
1 class SkiraceWorker::Runner
2   class << self
3     def run
4       injector.worker.work
5     end
6
7     def injector(opts = {})
8       Injector.new(opts)
9     end
10  end
11 end
```

Listing 32: lib/skirace_worker/runner.rb

Za wysłanie żądania do aplikacji startowej jest odpowiedzialna klasa *Connections::Application* (33). Jest ono skierowane do endpointu aplikacji */api/endtime*. Przykładowe zapytanie do API przedstawione jest na listingach 34 oraz 35.

```

1 class Connections::Application
2   takes :http_client, :options
3
4   def end_time(time)
5     http_client.post options.api_url, end_time: time
6   end
7
8 end

```

Listing 33: lib/skirace_worker/connections/application.rb

```

curl -X POST http://localhost:9292/api/endtime \
  -d "end_time=2014-09-28 12:54:57 +0200"

```

Listing 34: Żądanie wysłane po przejechaniu mety

```

{
  "total_time": "00:01:07",
  "first_name": "oskar",
  "last_name": "kapusta"
}

```

Listing 35: Odpowiedź API

Odpowiedź API (35) jest następnie parsowana oraz formatowana przez klasę *Formatter* (36) a następnie wyświetlana na wyświetlaczu LCD.

```

1 class Formatter
2   takes :json_parser
3   def time_format(response)
4     parsed_response = json_parser.parse(response)
5
6     <<-eos
7     #{parsed_response['first_name']} #{parsed_response['last_name']} \n
8     time: #{parsed_response['total_time']}
9     eos
10    end
11  end

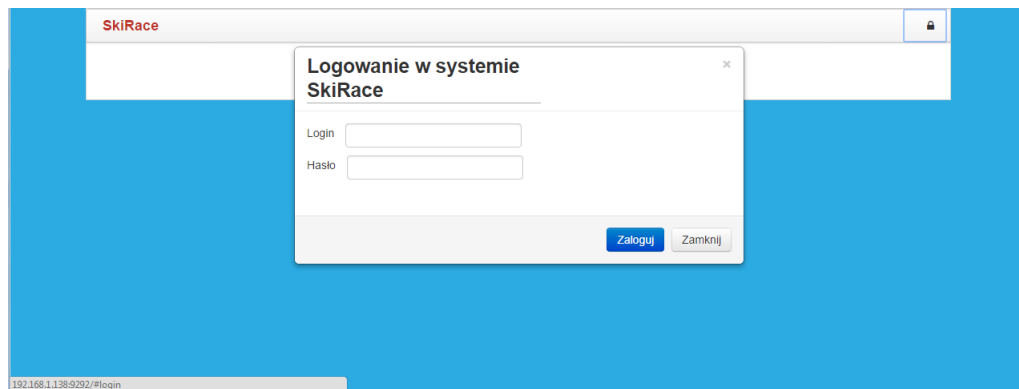
```

Listing 36: lib/skirace_worker/formatter.rb

4 Sposób obsługi

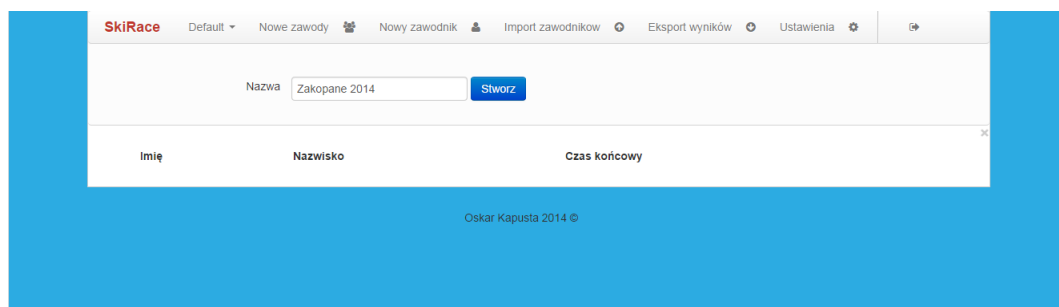
Urządzenie składa się z czterech elementów — startowego, końcowego oraz dwóch zawierających moduły laserowe. Aby z niego korzystać należy utworzyć dwie bramki wbijając je w śnieg tak aby wiązka lasera z części zawierającej moduł laserowy padała na czujnik znajdujący się w otworze wywierconym na bramce z systemem. Laser uruchamiany jest przełącznikiem znajdującym się na górze rur zawierających go. Po uruchomieniu wiązki laserowej i nakierowaniu jej na fotorezystor zależy uruchomić urządzenie przełącznikiem znajdującym się z boku skrzynki przymocowanej do elementu bramki.

Przed rozpoczęciem korzystania z systemu należy utworzyć nowy wyścig oraz wprowadzić zawodników korzystając z interfejsu web lub konsoli aplikacji. W tym celu trzeba połączyć się z siecią bezprzewodową Skirace oraz otworzyć w przeglądarce internetowej aplikację znajdującą się pod adresem *192.168.10.1*. Następnie należy zalogować się w aplikacji klikając na ikonę kłódki (8) znajdującą się w prawym górnym rogu paska nawigacyjnego interfejsu używając do logowania użytkownika *admin* oraz hasła *password*.



Rysunek 8: Logowanie

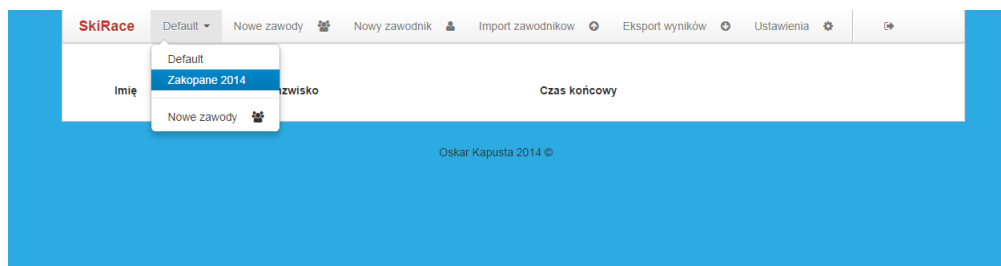
Jeśli w bazie danych nie istnieją zawody zostaną utworzone domyślne o nazwie *Default*. Aby utworzyć nowe zawody należy kliknąć na odnośnik *Nowe zawody* w pasku nawigacyjnym aplikacji (9).



Rysunek 9: Nowe zawody

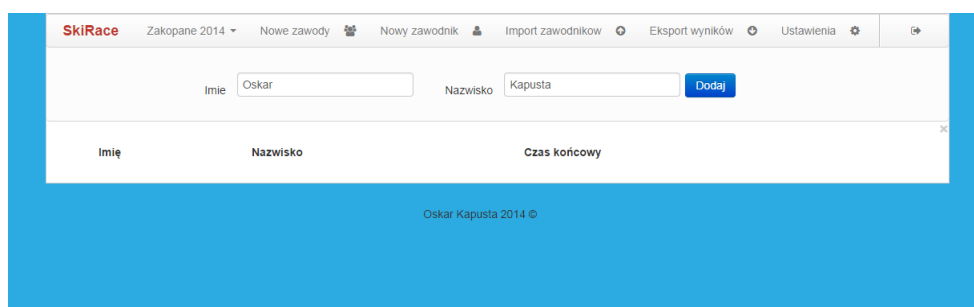
Następnie należy wybrać nowo utworzone zawody z menu rozwijanego znajdującego się

przed przyciskiem *Nowe zawody* (10).

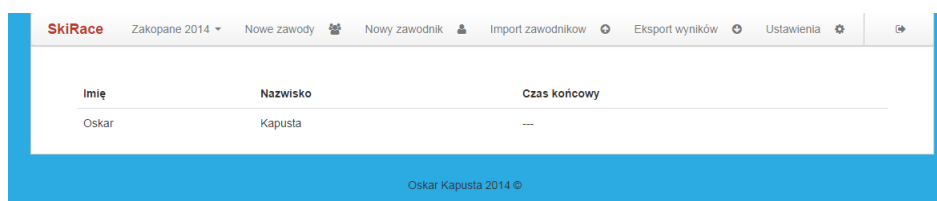


Rysunek 10: Wybór zawodów

W celu dodania nowego zawodnika należy wybrać *Nowy zawodnik* (11). Zostanie on dodany do aktualnie wybranych zawodów (12).

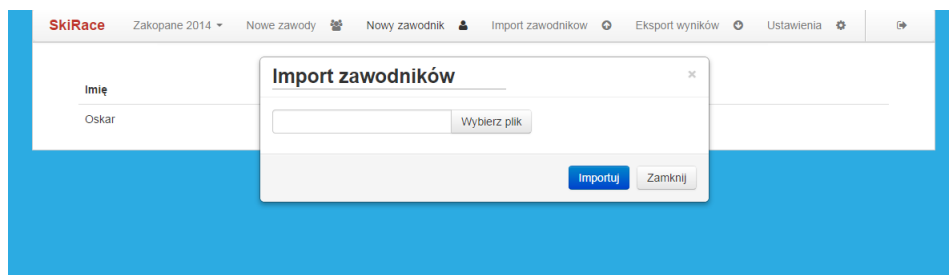


Rysunek 11: Dodanie nowego zawodnika

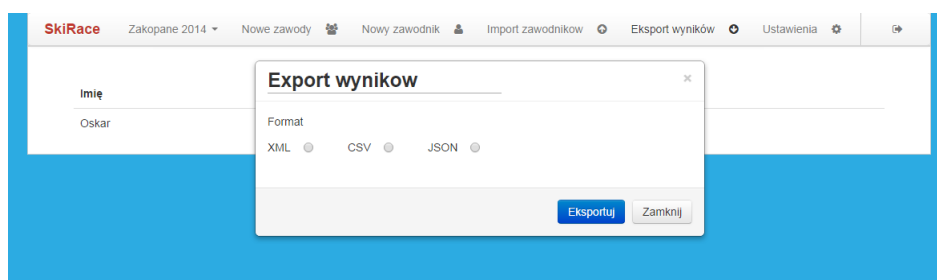


Rysunek 12: Nowy zawodnik

Import (13) oraz eksport (14) zawodników można wykonać w jednym z trzech obsługiwanych formatów: XML, CSV oraz JSON. W przypadku eksportu eksportowani są zawodnicy w raz z czasami. Podczas importu można użyć wyeksportowanego pliku, jednak podczas parsowania czasy zawodników zostaną pominięte.



Rysunek 13: Import



Rysunek 14: Eksport

Ostatnią z funkcjonalności aplikacji web są ustawienia gdzie można włączyć publiczne udostępnianie zawodów (pokazanie wyników zawodników bez logowania). W ustawieniach znajduje się też zarządzanie użytkownikami aplikacji.

Ostatnia z ikon w pasku nawigacyjnym służy do wylogowania z systemu.

5 Licencje Gemów

5.1 Wykaz gemów

- **execjs**
Autorzy: Sam Stephenson, Josh Peek
Licencja: MIT
- **haml** MIT
Autorzy: Hampton Catlin, Nathan Weizenbaum
Licencja: MIT
- **haml_coffee_assets**
Autor: Michael Kessler
Licencja: MIT
- **uglifyer**
Autor: Ville Lautanala
Licencja: MIT
- **sinatra**
Autorzy: Blake Mizerany, Konstantin Haase
Licencja: MIT
- **sequel**
Autorzy: Sharon Rosner, Jeremy Evans
Licencja: MIT
- **sprockets**
Autorzy: Sam Stephenson, Josua Peek
Licencja: MIT
- **sprockets-helpers**
Autor: Perer Browne
Licencja: MIT
- **dependor-sinatra**
Autor: Adam Pohorecki
Licencja: MIT
- **therubyracer**
Autor: Charles Lowell
Licencja: MIT
- **wiringpi** GNU LGPLv3

- **thin**
 Autor: Marc-Andre Cournoyer
 Licencja: Ruby
- **sqlite3**
 Autorzy: Jamis Bluck, Luis Lavena, Aron Patterson
 Licencja: BSD-3
- **sass**
 Autorzy: Nathan Weizenbaum, Chris Eppstein, Hampton Catlin
 Licencja: MIT
- **binding_of_caller**
 Autor: John Mair
 Licencja: MIT
- **pry**
 Autorzy: John Mair, Conrad Irwin, Ryan Fitzgerald
 Licencja: MIT
- **warden**
 Autor: Daniel Neighman
 Licencja: MIT
- **bcrypt-ruby**
 Autor: Coda Hale
 Licencja: MIT
- **memcache-client**
 Autorzy: Eric Hodel, Robert Cottler, Mike Perham
 Licencja: BSD-3
- **dalli**
 Autor: Mike Perham
 Licencja: MIT
- **nokogiri**
 Autorzy: Aaron Patterson, Mike Dalessio, Yoko Harada, Tim Elliott, Akinori MURASHIMA
 Licencja: MIT

5.2 Treści licencji

5.2.1 MIT

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

5.2.2 LGPLv3

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

This version of the GNU Lesser General Public License incorporates the terms and conditions of version 3 of the GNU General Public License, supplemented by the additional permissions listed below.

0. Additional Definitions.

As used herein, “this License” refers to version 3 of the GNU Lesser General Public License, and the “GNU GPL” refers to version 3 of the GNU General Public License.

“The Library” refers to a covered work governed by this License, other than an Application or a Combined Work as defined below.

An “Application” is any work that makes use of an interface provided by the Library, but which is not otherwise based on the Library. Defining a subclass of a class defined by the Library is deemed a mode of using an interface provided by the Library.

A “Combined Work” is a work produced by combining or linking an Application with the Library. The particular version of the Library with which the Combined Work was made is also called the “Linked Version”.

The “Minimal Corresponding Source” for a Combined Work means the Corresponding Source for the Combined Work, excluding any source code for portions of the Combined Work that, considered in isolation, are based on the Application, and not on the Linked Version.

The “Corresponding Application Code” for a Combined Work means the object code and/or source code for the Application, including any data and utility programs needed for reproducing the Combined Work from the Application, but excluding the System Libraries of the Combined Work.

1. Exception to Section 3 of the GNU GPL.

You may convey a covered work under sections 3 and 4 of this License without being bound by section 3 of the GNU GPL.

2. Conveying Modified Versions.

If you modify a copy of the Library, and, in your modifications, a facility refers to a function or data to be supplied by an Application that uses the facility (other than as an argument passed when the facility is invoked), then you may convey a copy of the modified version:

- (a) under this License, provided that you make a good faith effort to ensure that, in the event an Application does not supply the function or data, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful, or

- (b) under the GNU GPL, with none of the additional permissions of this License applicable to that copy.

3. Object Code Incorporating Material from Library Header Files.

The object code form of an Application may incorporate material from a header file that is part of the Library. You may convey such object code under terms of your choice, provided that, if the incorporated material is not limited to numerical parameters, data structure layouts and accessors, or small macros, inline functions and templates (ten or fewer lines in length), you do both of the following:

- (a) Give prominent notice with each copy of the object code that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License.
- (b) Accompany the object code with a copy of the GNU GPL and this license document.

4. Combined Works.

You may convey a Combined Work under terms of your choice that, taken together, effectively do not restrict modification of the portions of the Library contained in the Combined Work and reverse engineering for debugging such modifications, if you also do each of the following:

- (a) Give prominent notice with each copy of the Combined Work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License.
- (b) Accompany the Combined Work with a copy of the GNU GPL and this license document.
- (c) For a Combined Work that displays copyright notices during execution, include the copyright notice for the Library among these notices, as well as a reference directing the user to the copies of the GNU GPL and this license document.
- (d) Do one of the following:
 - . Convey the Minimal Corresponding Source under the terms of this License, and the Corresponding Application Code in a form suitable for, and under terms that permit, the user to recombine or relink the Application with a modified version of the Linked Version to produce a modified Combined Work, in the manner specified by section 6 of the GNU GPL for conveying Corresponding Source.
 - i. Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (a) uses at run time a copy of the Library already present on the user's computer system, and (b) will operate properly with a modified version of the Library that is interface-compatible with the Linked Version.

- (e) Provide Installation Information, but only if you would otherwise be required to provide such information under section 6 of the GNU GPL, and only to the extent that such information is necessary to install and execute a modified version of the Combined Work produced by recombining or relinking the Application with a modified version of the Linked Version. (If you use option 4d0, the Installation Information must accompany the Minimal Corresponding Source and Corresponding Application Code. If you use option 4d1, you must provide the Installation Information in the manner specified by section 6 of the GNU GPL for conveying Corresponding Source.)

5. Combined Libraries.

You may place library facilities that are a work based on the Library side by side in a single library together with other library facilities that are not Applications and are not covered by this License, and convey such a combined library under terms of your choice, if you do both of the following:

- (a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities, conveyed under the terms of this License.
- (b) Give prominent notice with the combined library that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

6. Revised Versions of the GNU Lesser General Public License.

The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the GNU Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library as you received it specifies that a certain numbered version of the GNU Lesser General Public License “or any later version” applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that published version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library as you received it does not specify a version number of the GNU Lesser General Public License, you may choose any version of the GNU Lesser General Public License ever published by the Free Software Foundation.

If the Library as you received it specifies that a proxy can decide whether future versions of the GNU Lesser General Public License shall apply, that proxy’s public statement of acceptance of any version is permanent authorization for you to choose that version for the Library.

5.2.3 Ruby

Ruby is copyrighted free software by Yukihiro Matsumoto matz@netlab.jp. You can redistribute it and/or modify it under either the terms of the 2-clause BSD (see the file `BSD`), or the conditions below:

1. You may make and give away verbatim copies of the source form of the software without restriction, provided that you duplicate all of the original copyright notices and associated disclaimers.
2. You may modify your copy of the software in any way, provided that you do at least ONE of the following:
 - (a) place your modifications in the Public Domain or otherwise make them Freely Available, such as by posting said modifications to Usenet or an equivalent medium, or by allowing the author to include your modifications in the software.
 - (b) use the modified software only within your corporation or organization.
 - (c) give non-standard binaries non-standard names, with instructions on where to get the original software distribution.
 - (d) make other distribution arrangements with the author.
3. You may distribute the software in object code or binary form, provided that you do at least ONE of the following:
 - (a) distribute the binaries and library files of the software, together with instructions (in the manual page or equivalent) on where to get the original distribution.
 - (b) accompany the distribution with the machine-readable source of the software.
 - (c) give non-standard binaries non-standard names, with instructions on where to get the original software distribution.
 - (d) make other distribution arrangements with the author.
4. You may modify and include the part of the software into any other software (possibly commercial). But some files in the distribution are not written by the author, so that they are not under these terms.

For the list of those files and their copying conditions, see the file `LEGAL`.

5. The scripts and library files supplied as input to or produced as output from the software do not automatically fall under the copyright of the software, but belong to whomever generated them, and may be sold commercially, and may be aggregated with this software.
6. THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

5.2.4 BSD-3

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the copyright holder nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

6 Bibliografia

1. Ruby. Programowanie — David Flanagan, Yukihiro Matsumoto
ISBN 978-83-246-1767-8
2. Practical Object-Oriented Design in Ruby: An Agile Primer
Addison-Wesley Professional Ruby Series
ISBN 978-03-217-2133-4
3. HD44780U (LCD-II) — Dot Matrix Liquid Crystal Display Controller / Driver
ADE-207-272(Z)
Rev. 0.0
4. <http://nginx.org/en/docs/>
5. <http://code.google.com/p/memcached/wiki/NewStart>
6. <http://getbootstrap.com/>
7. <http://haml.info/docs.html>
8. <http://backbonejs.org/>

7 Summary

Subject of this paper is mobile timing system for skiing competitions. It consists of two gates that use laser beam to capture precise moment of crossing them by the contestant. Device which is subject of this paper was designed using widely available components. As backbone of this system Raspberry Pi was chosen. It's a cheap computer platform developed by Raspberry Pi Foundation that operates under control of Raspbian operating system – fork of Debian Wheezy GNU/Linux distribution. Gates communicate using wireless WiFi network working in Ad-Hoc mode and create network with ssid SKIRACE.

Both applications were written using Ruby 2.1.0 programming language. Starting application is built around Sinatra – micro framework designed for small-scale web applications and has additional web interface, written in CoffeeScript, that provides functionalities like creating contests or entering contestants. To give structure to front-end application Backbone.js was used – a lightweight JavaScript library that tries to reflect back-end MVC model into browser window. Sinatra application listens on port 9292 so Nginx was used – a reverse proxy server that redirects incoming requests on port 80 to back-end.

Finish line worker was built as gem – program of RubyGems package manager. When installed in the system it provides an executable that runs loop which measures time necessary to charge the capacitor. When capacitor is charged worker registers HIGH value on GPIO pin and makes request to starting application with exact time of this event. When that happens starting application sets end time in database and responds with name, surname and time of first contestant that hasn't have end time set. Response is then parsed and displayed on LCD screen.

Similar mechanism was employed in starting application to register time of crossing starting line. Most of classes, mainly responsible for GIPO, were copied from worker and closed in module included in main application file. When module is registered it starts a new thread that sets start time in database when beam is crossed.

This paper consists of three main parts. Subject of first of them is system architecture and different technologies that were employed in application, and in particular, communication between them and theoretical basis. Second part contains description of implementation of both applications and the third one covers putting system in protective casing.

At the very end of this paper author presented list off all gems that were used in both applications with their authors and licenses.