

## ReadMe

- 全体構想
  - AccountViewController  
FatherViewController  
ChildrenViewController  
の3つでGUI制御
    - AccountViewController（構想中）
  - RootViewControllerとなる
    - 機能
      - FatherViewControllerとChildrenViewControllerの切り替え
      - ChildrenViewController（子供アカウント）の選択
  - FatherViewController（構想中）
  - 機能
    - children dataを読み込んで、表示する
  - ChildrenViewController
  - - 機能
      - 絵（オブジェクト）を出す
    - 絵
      - なんか絵
      - 絵本
      - 本
    - 動画
      - 電車の動画とか・・・
    - ゲームみたいなものもあり？
  - オブジェクトに対するユーザリアクションを取得、記録する
    - センサーに関するハンドラはAbstractSensors class を継承する
      - センサーインタラクションで判断
        - カメラ
          - 笑顔
          - しかめっ面、泣き顔
            - 興味がない
          - ある程度子供が動かなかったら
            - 見つめている

**ToDo**

**me**

ToDomemo

[ToDo]スケッチ      スケッチ：全体  
配置、パーツ決  
め、  
Storyboard（含  
画面遷移）

[ToDo]明確な機  
能決め

[ToDo]スケッチ

右田さん  
[ToDo]詳細機能  
決め

[ToDo]スケッチ  
南さん  
なにかプロとを  
作ってみる、手  
応えをFB

[ToDo]オブジェ  
クトの定義      後で差し入れら  
れるならとりあ  
えず、なんでも  
いいかな・・・

[Todo] 本のフォ  
ーマットを調べ  
る

## ReadMe

- マイク
  - 発声
- - 近接センサ
    - 近づいた
      - デバイスを抱いている
      - 舐めている？
  -
- タッチ
  - 画面を押している
    - タッチ面積が単調に増加していたら押している
    - 面積が単調減少していたら離している
- 加速度センサー
  - 持っている
    - 微振動/スイングを検出
  - 離している → 興味を失っている
    - 一定時間以上加速度センサーが反応しない
- インタラクションの定義
  - 笑う
    - 笑顔検知（があるとする）
  - 泣く
    - いつもの顔と違う
    - dbで閾値以上
  - 見つめる
    - 一定時間顔認識続けてる
      - 視線認識（とかあれば使う）
  - 言う
    - （しゃべる（声出す（しゃべる、話す）：db閾値 より小さい ↓
  - ・舐める
    - 近接センサ+タッチ 横向きときはカメラ役立たず。
  - ・触る
    - タッチセンサ
  - 持つ
    - 加速度センサ 反応し続けていたらOKとする
- Children dataを生成する
  - フォーマット決め

≡つ ホワイトノイズより大きい声を出している

## ToDo

## memo

[調査]

bufferに音をた  
めて、後から過  
去にさかのぼっ  
て録音できる  
か？

[Todo]フォーマ  
ット決め

休み中、何をど  
こまでやるかに  
よるけど、セン  
サー作り込むな  
ら2012中に決め  
ておきた  
い・・・