

Universitatea Transilvania din Braşov  
Facultatea de Matematică si Informatică

Lucrare de licenţă  
Haptici şi culori muzicale controlate prin  
aplicaţie Android

Czoguly Tünde

Coordonator ştiinţific  
Lector Dr. Anca Vasilescu

Braşov  
2020

# Cuprins

<b>1</b>	<b>Introducere</b>	<b>4</b>
1.1	Sursele de motivație pentru realizarea lucrării . . . . .	4
1.1.1	Internetul obiectelor muzicale . . . . .	4
1.1.2	Pe scurt despre muzica în comunitatea surdă . . . . .	5
1.2	Prezentarea capitolelor . . . . .	5
1.3	Rezultate . . . . .	6
1.4	Posibile extinderi . . . . .	6
<b>2</b>	<b>Tehnologii hardware folosite</b>	<b>8</b>
2.1	Placa de dezvoltare RaspberryPi . . . . .	8
2.1.1	Prezentare generală . . . . .	8
2.1.2	Folosirea pinurilor . . . . .	9
2.1.3	Conectarea la internet . . . . .	9
2.1.4	Conectarea plăcii la instrumente muzicale . . . . .	10
2.2	Actuatori folosiți pentru realizarea hapticii . . . . .	11
2.2.1	Motoare de vibrații LRA . . . . .	11
<b>3</b>	<b>Tehnologii software folosite</b>	<b>12</b>
3.1	Sistemul de operare Raspbian . . . . .	12
3.2	Protocolul de comunicare MIDI . . . . .	12
3.2.1	Prezentarea mesajelor MIDI . . . . .	12
3.3	Limbajul de programare Python . . . . .	13
3.3.1	Prezentare generală . . . . .	13
3.3.2	Biblioteca Gpiozero pentru programarea pinurilor . . . . .	14
3.3.3	Folosirea bibliotecii Mido . . . . .	17
3.3.4	Programarea asincronă cu biblioteca Asyncore . . . . .	19
3.4	Limbajul de programare Java . . . . .	22
3.4.1	Scurtă introducere . . . . .	22
3.4.2	Folosirea firelor de execuție în Java . . . . .	22
3.5	Crearea unei aplicații Android cu Android Studio . . . . .	24
3.5.1	Sistemul de operare Android . . . . .	24
3.5.2	Mediul de dezvoltare Android Studio . . . . .	24
<b>4</b>	<b>Prezentarea aplicației</b>	<b>27</b>
4.1	Prezentarea scurtă a aplicației finale . . . . .	27
4.2	Aplicația de pe placa de dezvoltare RaspberryPi . . . . .	27
4.2.1	Metode de asamblare alese a componentelor hardware . . . . .	27
4.2.2	Folosirea echipamentului hardware de către utilizatori . . . . .	30
4.2.3	Metoda de calculare folosită pentru motoarele de vibrații . . . . .	30

4.2.4	Comunicarea dintre firele de execuție . . . . .	32
4.3	Integrarea unei aplicații mobile în proiect . . . . .	34
4.3.1	Nevoia de folosire a unui aplicații Android . . . . .	34
4.3.2	Folosirea interfeței aplicației mobile . . . . .	34
4.3.3	Metoda de calcul pentru modificarea intensităților mo- toarelor de vibrații . . . . .	37
4.3.4	Comunicarea și trimiterea mesajelor către placa de dez- voltare . . . . .	39
4.3.5	Integrarea vizualizării culorilor cu ajutorul frecvențelor	40
<b>5</b>	<b>Concluzii</b>	<b>44</b>
<b>6</b>	<b>Bibliografie și webografie</b>	<b>45</b>

## Lista de figuri

1	Raspberry Pi 3 model B+ . . . . .	8
2	Mufă MIDI . . . . .	10
3	Motor de vibrații LRA . . . . .	11
4	Indentare în limbajul de programare Python . . . . .	14
5	Poziționarea pinurilor . . . . .	15
6	Importarea bibliotecii Gpiozero . . . . .	16
7	PWMOutputDevice constructor . . . . .	16
8	Setarea valorii și frecvenței motoarelor . . . . .	17
9	Calcularea frecvenței . . . . .	17
10	Deschiderea unui port MIDI de intrare . . . . .	18
11	Citirea mesajelor MIDI . . . . .	19
12	Metoda de acceptare a conexiunilor de socket . . . . .	20
13	Trimiterea datelor către client . . . . .	21
14	Primirea și decodarea datelor de la client . . . . .	21
15	Crearea firelor de execuție . . . . .	23
16	Rularea unui fir de execuție . . . . .	24
17	Metodă de listener în Java . . . . .	25
18	Metoda de ascultare a schimbării a unei bare de progres . . . . .	26
19	Motoarele de vibrații . . . . .	28
20	Împărțirea motoarelor pe categorii . . . . .	28
21	Diagramă fritzing . . . . .	29
22	Calcularea valorii unei vibrații . . . . .	31
23	Regula de 3 simpli pentru calcularea vibrațiilor . . . . .	31
24	Afișarea valorilor și a frecvențelor în consolă . . . . .	32
25	Setarea unui eveniment . . . . .	33
26	Parsare mesajelor de la client . . . . .	34
27	Interfața aplicației mobile . . . . .	35
28	Interfață cu reprezentarea notelor prin culori . . . . .	36
29	Trimiterea valorii barei de progres . . . . .	38
30	Calculul valorii cu progres schimbat . . . . .	38
31	Calcularea unui progres adițional . . . . .	39
32	Afișarea schimbării de intensitate în consolă . . . . .	39
33	Decodarea mesajului de la server . . . . .	40
34	Sinestezia . . . . .	41
35	Transformarea frecvenței . . . . .	42
36	Exemplu de calculare a valorilor RGB . . . . .	43
37	Rezultatul reprezentării notelor muzicale în culori . . . . .	43

# 1 Introducere

## 1.1 Sursele de motivație pentru realizarea lucrării

### 1.1.1 Internetul obiectelor muzicale

Internetul obiectelor este o platformă vastă, în plină dezvoltare, care a evoluat datorită convergenței a mai multor tehnologii. Din ce în ce mai multe obiecte de zi cu zi sunt combinate cu conectivitatea la internet astfel încât să poată colecta și schimba date între ele cu ajutorul unor senzori și actuatori. Scopul principal al acestor creații este de a ne ușura și de a ne susține activitățile noastre zilnice.

Internetul lucrurilor muzicale este derivat din acest domeniu, fiind o ramură relativ nouă și emergentă, mai mult bazată de cercetare și experimentare, având mai multe provocări în ceea ce privește latența. După cum se poate observa și din nume, rolul principal este jucat de domeniul muzicii, de instrumente și tot ceea ce ține de producție și recepție muzicală, fie că este vorba despre compoziție, de procesul de învățare sau doar de pură distracție. Întrucât majoritatea instrumentelor pot fi conectate la internet, există numeroase posibilități care facilitează atât publicul cât și interpretul pentru o performanță cât mai bună pe scenă și o interacțiune cât mai bună între audiență și interpreți.[19]

Sistemul senzorial joacă un rol decisiv în ceea ce privește experiența noastră la un concert, fie că este vorba despre muzică electrică sau clasică. Cu ajutorul internetului lucrurilor muzicale aceasta poate fi îmbunătățită și chiar poate veni în ajutor la persoanele cu dizabilități. Asta e și scopul principal al lucrării, de a crea un dispozitiv cu ajutorul căruia oamenii cu deficiență de auz să poată resimți vibrațiile muzicii astfel având și ei parte de o experiență mai bogată și o idee mai clară când vine vorba despre ascultarea muzicii. De ce întocmai această temă? Pentru mine muzica este și a fost mereu o parte foarte importantă din viața mea, eu cântând la pian de când mă știu. Datorită faptului că știam că vreau să fac ceva bazat pe IoT <sup>1</sup>, marea provocare a fost de a găsi o modalitate de a îmbina aceasta cu pasiunea mea astfel încât să iasă ceva interesant și frumos. Am avut două direcții de orientare: să fac ceva pentru interpret sau pentru audiență.

Ideea de a face un dispozitiv pentru oamenii cu deficiență de auz nu este una originală însă nici una foarte populară nu e. S-au făcut experimente cu

---

<sup>1</sup>Internet of Things

astfel de dispozitive pe piață cu rezultate pozitive, din ce se poate citi de pe internet, însă ideea de a folosi un instrument muzical ca input în loc de un fișier audio e o idee nouă, pe care nu am mai întâlnit-o până acum. Fiind un subiect atât de rar abordat decizia mea a fost să experimentez și eu acest topic, alegând ca sursă de muzică un pian electric cu o interfață MIDI.

### **1.1.2 Pe scurt despre muzica în comunitatea surdă**

Pentru noi este un lucru firesc și obișnuit de a aude sunetele din jurul nostru și mai ales de a asculta muzică fie pe telefon sau prin participarea la concerte. Într-o situație puțin mai neplăcută se află cei surzi, care cu toate că pot comunica prin limbajul semnelor, muzica pentru ei nu e ceva ce pot auzi, ci mai degrabă este ceva ce pot simți numai cu ajutorul vibrațiilor amplificate. În cazul lor celelalte simțuri, prin plasticitatea creierului, lucrează împreună pentru a compensa pierderea auzul [4], simțul lor tactil astfel fiind mult mai dezvoltat.

O persoană cu deficiență de auz care cântă la un instrument muzical are o altă percepție asupra muzicii decât audiența. În cazul unui interpret canalul haptic este implicat într-o buclă complexă de acțiune. Muzicantul interacționează fizic cu instrumentul, pe de o parte, pentru a genera sunet, iar pe de altă parte, pentru a recepționa și percepe răspunsul fizic al instrumentului care este simțit sub forma unor vibrații [17]. În cazul audienței surde acest set de vibrații nu este resimțită sau este resimțită cu o intensitate foarte slabă. Dezvoltarea unui dispozitiv cu ajutorul căruia s-ar simți aceste vibrații intensificate cu siguranță ar aduce o nouă percepție asupra muzicii pentru aceste persoane.

## **1.2 Prezentarea capitolelor**

În primul capitol al acestei lucrări sunt prezentate aspecte generale despre tot ce înseamnă internetul obiectelor muzicale în comunitatea surdă. Totodată este și descrisă motivația alegerii acestei teme de licență, rezultatele lucrării cât și posibilele extinderi.

Cel de al doilea capitol are ca scop informarea cititorului despre tehnologiile hardware folosite în realizarea lucrării. Sunt amănunțite detalii despre placa de dezvoltare RaspberryPi și funcționalitatea motoarelor de vibrații folosite la crearea dispozitivului.

În capitolul al treilea sunt prezentate toate tehnologiile software folosite atât în crearea aplicației de pe placa de dezvoltare cât și cele folosite în programarea aplicației Android. Este rezervat și o secțiune unde se explică folosirea protocolului de comunicare MIDI<sup>2</sup> și mesajele transmise de la instrumentele muzicale.

Capitolul al patrulea este rezervat pentru prezentarea aplicației. Sunt amănunțite detalii despre procesul de implementare atât a aplicației de pe placa de dezvoltare Raspberry Pi cât și a cele mobile.

Capitolul cinci are ca scop prezentarea unei concluzii în ceea ce privește proiectarea și programarea acestui dispozitiv.

La sfârșit se află materialele bibliografice folosite pentru realizarea documentației.

### 1.3 Rezultate

În urma dezvoltării proiectului am reușit, cu ajutorul unor motoare, să redau sub forma unor vibrații notele muzicale cântate la pian în timp real cu o latență minimală. Vibrațiile resimțite denotă adâncimea notei respective. Cu cât o notă muzicală este mai adâncă cu atât vibrațiile sunt de o putere mai mare. Pe lângă acest dispozitiv s-a creat și o aplicația Android cu ajutorul căreia utilizatorul are posibilitatea de a opri sau de a modifica vibrațiile simțite. Tot cu ajutorul acestei aplicații se pot vizualiza vibrațiile și frecvențele simțite sub forma unor culori pentru o atribuire mai bună între vibrații și muzică.

### 1.4 Posibile extinderi

Posibilitatea de extindere a acestei aplicații este destul de mare ținând cont că dispozitivul creat este doar un prototip și Interentul lucrurilor muzicale are un potențial de creștere destul de mare, fiind un domeniu mai nou.

Datorită faptului că acest proiect a fost făcut să redea vibrațiile unui singur instrument muzical, din motive clare, este firesc ca această funcționalitate să poate să fie extinsă pe mai multe instrumente, nu numai pian. Astfel utilizatorul n-ar simți numai numai vibrațiile pianului ci mai degrabă ar simți un cumul de vibrații de la mai multe instrumente. Astfel s-ar extinde și aplicația

---

<sup>2</sup>Musical Instrument Digital Interface

mobilă cu mai multe funcționalități și chiar s-ar putea adăuga opțiunea de realitate virtuală pentru o experiență vizuală mai bună.

În momentul de față este folosit un singur Raspberry Pi atât pentru culegerea datelor din pian cât și pentru punerea în funcțiune a motoarelor. Cazul ideal ar fi ca fiecare instrument să aibă propria lui placă, la fel ca și dispozitivul purtat de către audiență. Provocarea care trebuie rezolvată în acest caz este latența care se va impune din cauza faptului că datele vor trebui să fie transmise de la un dispozitiv la altul, asta implicând o posibilă nesincronizare între muzica de pe scenă și vibrațiile simțite.

Din punct de vedere stilistic, dispozitivul, cu ajutorul unor motoare mai rezistente, se poate încorpora într-o haină vestimentară, făcându-l astfel mai ușor de folosit.



## 2 Tehnologii hardware folosite

### 2.1 Placa de dezvoltare RaspberryPi

#### 2.1.1 Prezentare generală

Când vine vorba despre un calculator, mulți dintre noi se gândesc la PC-uri clasice sau la laptopuri. Cu toate că aceste dispozitive fac o treabă excelentă în rezolvarea task-urilor, nu sunt o alegere bună dacă vrem să lucrăm cu senzori pentru a culege date sau dorim să punem în funcțiune niște actuatori pe baza datelor colectate. Pentru astfel de operațiuni, și nu numai, ai fost create plăcile de dezvoltare sau SBC <sup>3</sup>. Un astfel de calculator este și Raspberry Pi-ul care a fost creat în Marea Britanie cu scopul de a promova predarea informaticii în școlile și țările în curs de dezvoltare [13] dar poate fi utilizat pentru o varietate de scopuri precum robotica sau într-o gamă largă de aplicații în domeniul IoT. Aceste plăci, de mărimea a unui card de credit, au devenit repede populare din cauza dimensiunilor și a accesibilității în ceea ce privește prețul acestora.

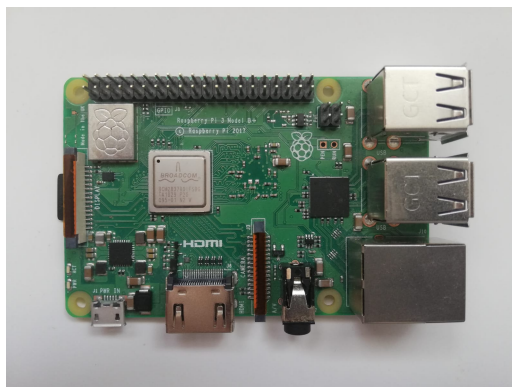


Figura 1: Raspberry Pi 3 model B+

În decursul anilor s-au lansat mai multe versiuni al acestei plăci, fiecare venind cu o îmbunătățire pe partea de software sau hardware. Pentru realizarea acestui proiect eu am folosit un Raspberry Pi 3 model B+ care, din punctul meu de vedere, este un model perfect de a începe a lucra la proiecte IoT. Datorită faptului că este un single-board computer, componentele sale sunt plasate într-un singur circuit imprimat. Acest circuit sprijină mecanic și conectează electric componentele electrice folosind piste conductoare. În

---

<sup>3</sup>Single-board computer

cazul acestei plăci printre componentele atașate pe circuit se poate enumăra microprocesorul, memoria RAM <sup>4</sup>, diferitele porturi de intrare și ieșire sau pinurile GPIO <sup>5</sup>.

### 2.1.2 Folosirea pinurilor

Pe fiecare model de placă RaspberryPi se pot observa de-a lungul marginii superioare pini GPIO. Pe plăcile curent se află 40 de astfel de pini, fiecare putând fi programat ca un pin de intrare sau ieșire având astfel șansa de a le utiliza într-o gamă largă de scopuri.

Există câte două pinuri cu un voltaj de 5, respectiv 3.3 și opt pini la sol care nu pot fi configurate. Celelalte sunt pinuri generale de 3V3 asta înseamnând că la ieșire sunt setate la 3V3 și la intrare sunt tolerate la 3V3 [9]. O caracteristică importantă a acestor pini generali este modularea lății pulsurilor (PWM<sup>6</sup>) cu ajutorul căruia putem controla dispozitivele analogice cu o ieșire digitală [6] fiind o metodă alternativă de control armonic.

Fiecare pin în parte (înafară de cele de ground, de 3V3 și 5V) au un număr specific care vine în ajutor în momentul programării acestora. Există două sisteme de numerotare: sistemul Broadcom (care este folosit cel mai des) și numerotarea fizică a pinurilor. Cele mai multe biblioteci din Python folosesc sistemul Broadcom așa că și în proiectul de față s-a folosit tot acest sistem de numărotare.

### 2.1.3 Conectarea la internet

Conectarea plăcii Raspberry Pi la internet se poate face în două feluri: prin cablu de internet, placa având port de internet, sau prin WIFI. În ambele cazuri dacă vrem să accesăm linia de comandă a plăcii respective, conectarea se face prin SSH<sup>7</sup>, pentru care trebuie aflată adresa IP. Acest lucru se poate face în mai multe feluri, existând mai multe programe de căutare a adreselor. Datorită faptului că adresa IP dinamică se schimbă mereu, după cum sugerează și numele, pentru a putea lucra mai ușor și eficient cu placa de dezvoltare Raspberry Pi s-a folosit o adresă IP statică. Astfel de fiecare dată când dorim să ne conectăm la ea, fie prin socket-uri sau prin alte

---

<sup>4</sup>Random access memory

<sup>5</sup>General-purpose input/output

<sup>6</sup>Pulse Width Modulation

<sup>7</sup>Secure Shell

metode, adresa va rămâne aceeași. Se poate seta o adresă statică atât pentru conectarea la internet prin cablu cât și prin WIFI.

#### 2.1.4 Conectarea plăcii la instrumente muzicale

Conectarea unei plăci Raspberry Pi la un instrument muzical se face cu ajutorul unui cablu MIDI USB. Pentru a fi posibilă această operațiune instrumentul respectiv trebuie să fie electric și să suporte interfață digitală. Partea USB a cablului respectiv se va conecta la unul dintre porturile plăcii de dezvoltare iar cealaltă parte se va conecta la porturile MIDI ale instrumentului respectiv. Partea conectată la pian a cablului se termină în mai multe conectoare DIN <sup>8</sup> cu cinci pini de 180°. Un singur concetor ar trans-



Figura 2: Mufă MIDI

porta mesajele doar într-o singură direcție, deci pentru a avea o comunicare în două sensuri avem nevoie de cel puțin două astfel de conectori (vezi figura 2). Pentru că majoritatea instrumentelor nu copiază mesajele în porturile de ieșire, există și varietate de cablu care au trei mufe, al treilea fiind cel de THRU care este destinat pentru transmiterea datelor către un alt instrument. În cazul nostru sunt deajuns concetorii de IN și OUT. Însă trebuie avut grijă pentru că etichetarea acestor mufe ca fiind IN și OUT ne poate duce în eroare când vine vorba despre conectare pentru că acestea nu vor funcționa dacă sunt conectate la aceleași porturi MIDI etichetate pe un instrument electric. Acest lucru se datorează faptului că fluxul de date indicat pe mufe arată direcția în care datele vor curge către calculator, nu portul de pe instrument la care trebuie conectat fiecare cablu [3]. Deci mufa IN se va conecta la portul OUT și mufa OUT la cel de IN.

---

<sup>8</sup>Deutsches Institut für Normung

## 2.2 Actuatori folosiți pentru realizarea hapticii

### 2.2.1 Motoare de vibrații LRA

Motoarele de vibrații pot fi de mai mult tipuri astfel alegerea unui tip de motor depinde în cea mai mare parte de cerințe, de unde și pentru ce va fi folosit. Există două mari categorii de astfel de motoare și anume ERM și LRA. Diferența dintre acestea, înafară de mărimea lor, este modul în care funcționează. Primul tip de motor folosește o masă mică dezechilibrată pe un motor cu curent continuu atunci când se rotește creând o forță care se traduce prin vibrații. Servomotoarele rezonante liniare (LRA) conțin o masă internă mică atașată la un arc, care creează o forță atunci când sunt conduse de curent [10]. În tehnologiile unde e prezent feedback-ul haptic, de cele mai multe ori se folosesc motoare de tip LRA din cauza mărimii și a faptului că modularea amplitudinii este foarte ușoară. În realizarea acestui proiect s-au folosit mai multe motoare de vibrații de acest tip pentru obținerea vibrațiilor de intensitate dorită.

Modul în care aceste motore sunt puse în funcțiune este prin conectarea firelor la pinurile corespunzătoare de pe placa Raspberry Pi. Cu ajutorul PWM putem controla atât valoarea la care aceste motoare vor vibra încât și frecvența acestora. Modelul folosit de mine are firele de culoare negru și



Figura 3: Motor de vibrații LRA

roșu, dar sunt și motoare care merg pe varianta de roșu și albastru. Scopul principal a acestor culori este de a ști la ce pini trebuie conectați: culoarea roșie se conectează la un pin GPIO iar cea neagră la pământ (ground pin).

## 3 Tehnologii software folosite

### 3.1 Sistemul de operare Raspbian

Raspbian este un sistem de operare pentru placa de dezvoltare Raspberry Pi, bazat pe Debian, numele lui venind din combinația cuvintelor Raspberry și Debian. Sunt mai multe versiuni a acestui sistem de operare, ultimul fiind Buster care e compatibil cu toate modelele de Raspberry Pi. Cu toate că a fost creat special pentru această placă, este funcțional și pentru sistemele non-Raspberry Pi, fiind dezvoltat pentru arhitecturi de microprocesoare de tip RISC<sup>9</sup>. Instalarea sistemului de operație se face relativ ușor. După descărcarea imaginii și scrierea lui pe card, tot ce trebuie făcut este boot-area plăcii de dezvoltare Raspberry Pi. O parte a codului din acest proiect se execută pe acest sistem de operare.

Cea mai ușoară cale de a vedea interfața sistemului de operare este prin conectarea plăcii Raspberry Pi la un televizor cu ajutorul unui cablu HDMI<sup>10</sup> iar prin folosirea unei tastaturi și a unui mouse se poate controla cu ușurință, ca un calculator normal. Cealaltă cale, care necesită mai puțin efort, este accesarea terminalului cu ajutorul protocolului Secure Shell. Programul pe care l-am folosit pentru acest acces se numește Putty. Aceasta accesează terminalul cu ajutorul adresei IP a plăcii Raspberry Pi.

### 3.2 Protocolul de comunicare MIDI

#### 3.2.1 Prezentarea mesajelor MIDI

Comunicarea între un instrument muzical electric și un calculator se întâmplă de cele mai multe ori printr-un protocol de comunicare numit MIDI (Digital Interface for Musical Interface). Prin acest protocol putem trimite sau primi date de la instrumentul respectiv sub forma unor mesaje MIDI, fiecare astfel de mesaj fiind o instrucțiune. Putem să ne gândim la ele ca fiind o altfel de partitură în care sunt marcate înălțimea și puterea (velocitatea) cu care notele muzicale au fost cântate. Aceste date primite se pot reda audio sau se pot chiar modifica făcând acest tip de comunicare un instrument puternic în industria muzicală.

---

<sup>9</sup>Reduced Instruction Set Computer

<sup>10</sup>High-Definition Multimedia Interface

Un mesaj MIDI constă dintr-un octet de stare, care indică tipul mesajului, urmat de până la doi octeți de date care conțin parametrii [8]. Tipul mesajului poate fi de mai multe feluri, acestea variând de la un instrument la altul. Principalele tipuri de mesaje sunt cele de NOTE ON sau NOTE OFF, care indică faptul că interpretul a atins o tastă a pianului respectiv când s-a dat drumul la tasta respectivă. Diferența de timp dintre aceste două tipuri ne poate da timpul în care a fost ținută o notă muzicală. Cu toate că aceste mesaje sunt unele standard trebuie avut în vedere că nu fiecare instrument poate genera astfel de mesaje. Instrumentele mai vechi au o gamă mai închisă în ceea ce privește multitudinea tipurilor de mesaje ce pot trimite.

Parametrii unui mesaj MIDI, după cum s-a discutat și în paragraful anterior, pot conține nota muzicală și viteza cu care aceasta a fost cântată. Reprezentarea acestei note muzicale se face printr-un număr de la 0 până la 127 [12], 0 fiind nota cea mai joasă cu cea mai mică frecvență. Astfel, de exemplu, numărul 60 se asociază notei Do cu frecvența 261.63. Puterea cu care nota respectivă a fost apăsată se caracterizează printr-un număr de la 1 la 127 [12], o apăsare decentă (fără prea multă forță) fiind aproximativ 64. Datorită faptului că pianul folosit în acest proiect are o reprezentare imprecisă a acestui număr, în aplicație ne vom folosi numai numărul notei MIDI din care vom calcula frecvența, folosind o formulă, cu care trebuie să vibreze motoarele când o clapă e apăsată. Când vine vorba despre programarea acestor mesaje, modul în care sunt reprezentate depinde de librăria folosită în limbajul de programare respectiv. Despre parsarea acestora vom detalia în subcapitolele ce urmează.

### 3.3 Limbajul de programare Python

#### 3.3.1 Prezentare generală

Python este un limbaj de programare devenit foarte popular datorită faptului că este proiectat să fie ușor de învățat și de înțeles. Este un limbaj de scriptare ceea ce înseamnă că codul scris nu este compilat ci mai degrabă interpretat. Ca și celelalte limbaje de nivel înalt și Python suportă mai multe paradigme de programare cum ar fi programare procedurală, orientată pe obiect sau funcțională sprijinind astfel dezvoltarea unei game largi de aplicații. Poate fi folosit atât pentru realizarea proiectelor de dimensiuni mai mici cât și pentru cele mai mari, fiind cel mai des utilizat în crearea aplicațiilor web, științifice sau de divertisment în companiile cum ar fi Google, Facebook, Instagram sau Spotify [2]. Este foarte mult folosit și în proiectele ce țin de Internetul lucrurilor, având destule biblioteci ce pot fi folosite pen-

tru programarea senzorilor și actuatorilor.

Faptul că limbajul de programare Python oferă o gamă largă de biblioteci și extinderi, constituie un avantaj în programarea aplicațiilor complexe. Biblioteca standard a limbajului este deseori citat și ca unul dintre cele mai mari puncte forte ale sale, oferind multe instrumente pentru diferite sarcini.

Sintaxa și semantica limbajului de programare sunt concepute astfel încât codul să fie cât mai ușor de scris și de înțeles de către programator. Spre deosebire de alte limbaje de programare, Python nu folosește acolade pentru delimitarea blocurilor, aceste delimitări făcându-se cu ajutorul indentării. Un cod indenat corect va arunca eroare de tipul `IndentationError`. Se poate vedea în figura 4 o bucată de cod indentat corect. O scăderii a indentării

```
def _setValues(self, value, switch_type):
    print("In the set values method")
    print(str(value) + str(switch_type))
    if value == MESSAGES[Message.ON]:
        DEFAULT_VALUES[switch_type] = True
    elif value == MESSAGES[Message.OFF]:
        DEFAULT_VALUES[switch_type] = False
```

Figura 4: Indentare în limbajul de programare Python

semnifică sfârșitul unui bloc curent în timp ce creșterea indică începerea unei noi afirmații. Un statement (afirmație) este o unitate sintactică a limbajelor de programare imperative care exprimă unele acțiuni care trebuie efectuate.

În Python, ca și în celelalte limbaje de programare, putem face diferența dintre o metodă și o funcție. Ambele trebuie să înceapă cu cuvântul cheie `def` urmat de denumirea funcției/metodei. Spre deosebire de alte limbaje de programare, în cazul metodelor în Python trebuie specificat explicit cuvântul `self` în parametrii metodei. Acest cuvânt indică instanța clasei de care aparține metoda respectivă.

### 3.3.2 Biblioteca Gpiozero pentru programarea pinurilor

Gpiozero este o bibliotecă care oferă o interfață simplă pentru programarea GPIO-urilor de pe placa de dezvoltare Raspberry Pi. Spre deosebire de alte biblioteci, aceasta oferă o curbă de învățare mai lină pentru începători și posibilitatea dezvoltării proiectelor complicate cu mai multă

ușurință și mai puține linii de cod. La început Gpiozero a fost doar un layout peste biblioteca RPi.GPIO, ulterior fiind adăugate diferite suporturi. În prezent RPi.GPIO este folosit ca bibliotecă implicită pentru Gpiozero, această configurație putând fi schimbată, existând mai multe astfel de biblioteci, cum ar fi de exemplu pigpio. Instalarea acestei biblioteci este necesară numai în cazul în care se folosește pe alt sistem de operare decât Raspbian, pe acesta fiind deja inclus. Odată cu instalarea ei putem rula comanda pinout din linia de comandă pentru a vedea vizual detalii despre pinii disponibili de pe Raspberry Pi (vezi figura 5). Acest lucru devine în ajutor în momentul în care, la configurarea pinurilor, trebuie să precizăm numărul pinului ales astfel fiind mult mai ușor de urmat poziționarea fiecărui pin în parte.

```

J8:
  3V3  (1) (2)  5V
 GPIO2 (3) (4)  5V
 GPIO3 (5) (6) GND
 GPIO4 (7) (8) GPIO14
  GND  (9) (10) GPIO15
 GPIO17 (11) (12) GPIO18
 GPIO27 (13) (14) GND
 GPIO22 (15) (16) GPIO23
  3V3  (17) (18) GPIO24
 GPIO10 (19) (20) GND
  GPIO9 (21) (22) GPIO25
 GPIO11 (23) (24) GPIO8
  GND  (25) (26) GPIO7
  GPIO0 (27) (28) GPIO1
  GPIO5 (29) (30) GND
  GPIO6 (31) (32) GPIO12
 GPIO13 (33) (34) GND
 GPIO19 (35) (36) GPIO16
 GPIO26 (37) (38) GPIO20
  GND  (39) (40) GPIO21

```

Figura 5: Poziționarea pinurilor

În comparație cu alte biblioteci, în Gpiozero se poate observa o abordare orientată pe obiecte, acesta folosind clase în loc de funcții. Pe lângă niște clase specifice, Gpiozero oferă două clase mari de bază, InputDevice și OutputDevice, celelalte fiind derivate din acestea, fiecare având metode și proprietăți specifice care sunt adaptate dispozitivului controlat. Clasa OutputDevices și tot ce derivă din ea este folosită pentru controlarea dispozitivelor de ieșire cum ar fi de exemplu LED-urile, pe când cea de InputDevice



este pentru dispozitivele care sunt folosite pentru a furniza date și semnale de control. Astfel alegerea clasei de lucru este mult mai vizibilă și mult mai ușoară.

Pentru controlarea motoarelor de vibrații în proiectul de față s-au folosit clasa `PWMOutputDevice` derivat din `OutputDevice` care permit și modularea lățimii pulsului. Importarea bibliotecii se face simplu, conform figurei 6. În momentul instanțierii clasei, în constructor putem da de la unu pana la

```
from gpiozero import PWMOutputDevice
```

Figura 6: Importarea bibliotecii Gpiozero

cinci parametrii, numai primul fiind obligatoriu, celelalte având deja valorile setate implicit. Parametrul obligatoriu este numărul pinului de pe Raspberry Pi cu care lucrăm. Numerotarea pinurilor în cazul acestei biblioteci se face cu ajutorul sistemului Broadcom. Ceilalți parametri ai constructorului sunt pentru a seta valoarea de început (duty cycle), frecvența, dacă să fie activ sau nu și nu în ultimul rând putem schimba fabrica de pini, asta fiind o caracteristică avansată pe care majoritatea utilizatorilor o pot ignora. Un exemplu de instanțiere a acestei clase se poate vedea în figura 7, unde parametrul `gpio` indică numărul pinului setat. .

```
# Constructor
def __init__(self, gpio):
    self._vibrationMotor = PWMOutputDevice(gpio)
    print("Hi from the motor constructor. GPIO {} set.".format(str(gpio)))
```

Figura 7: `PWMOutputDevice` constructor

Datorită faptului că clasa permite modularea lățimii pulsurilor, se pot seta intensități între valorile 1 și 0, 1 fiind intensitatea maximă cu care motorul poate să vibreze și 0 fiind starea în care se oprește din vibrat. Totodată se poate seta și frecvența, aceasta implicit fiind 100Hz, numărul acesta indicând rata de apariție a unui eveniment repetitiv [16]. Exemplu de setare a acestor valori poate fi observat în figura 8. Clasa dispune mai multe metode și proprietăți cu ajutorul cărora putem porni sau opri dispozitivul. În cazul nostru este de ajuns să setăm proprietățile `value` și `frequency` pentru a da drumul sau a opri vibrațiile.

```
self._vibrationMotor.value = value
self._vibrationMotor.frequency = frequency
```

Figura 8: Setarea valorii și frecvenței motoarelor

Biblioteca Gpiozero pune la dispoziție și o clasă Tone destinată utilizatorilor care folosesc TonalBuzzer pentru a putea reprezenta cu ușurință notele muzicale. Cu toate că în proiectul de față nu este folosit un astfel de dispozitiv, clasa asta ne poate deveni în ajutor la calcularea frecvențelor pornind de la numărul notei MIDI transmis de pian. Datorită faptului că clasa poate fi construită într-o varietate de moduri, asta incluzând și prin numere MIDI, se poate cu ușurință obține frecvența notei respective cu ajutorul atributului frequency. Codul din spatele clasei calculează frecvența cu formula

$$f = 2^{(d-69)/12} * 440Hz$$

unde parametrul d reprezintă numărul notei muzicale MIDI. Pe lângă nota MIDI, clasa se poate construi pornind și de la frecvență sau de la specificarea notei prin sistemul alfabetic (acesta consistând dintr-o literă majusculă de la A până la G urmat de un modificador opțional și numărul de octave). Folosirea acestei clase se poate vedea în figura 9.

```
def convert_midi_number_to_frequency(midiNumber):
    try:
        tone = Tone(midi=midiNumber)
        return tone.frequency
    except:
        print("Operation problem (convert midi number to frequency)")
```

Figura 9: Calcularea frecvenței

### 3.3.3 Folosirea bibliotecii Mido

Parsarea și reprezentarea datelor primite de la instrumentul muzical este un pas important în ceea ce privește rularea acestui proiect. Din fericire limbajul de programare Python ne oferă mai multe posibilități prin care putem să ajungem la același rezultat, depinde doar de noi cu ce vrem să lucrăm și care modalitate se potrivește task-ului respectiv. Pentru citirea, parsarea și modificare mesajelor/fișierelor MIDI există mai multe tipuri de biblioteci,

fiecare făcând în mare parte același lucru, cu puține diferențe. Biblioteca cu care s-a lucrat în acest proiect se numește Mido și datorită documentației bine pusă la punct este relativ ușor de urmărit ce metode/funcționalități are. Pe parcursul dezvoltării proiectului am încercat să lucrez cu mai multe astfel de tipuri de biblioteci, însă cele mai multe s-au dovedit a fi mai greu de folosit, ducând lipsă de funcționalități sau având numai metodele minime necesare.

Instalarea bibliotecii pe sistemul de operare Raspbian se face cu executarea comenzii `pip install mido`, iar pentru utilizarea porturilor trebuie instalată și biblioteca `rtmidi` cu ajutorul comenzii `pip install python-rtmidi`. `Rtmidi` este backend-ul folosit în mod implicit care se poate schimba cu altele, cum ar fi `PortMidi` sau `Pygame`. Este recomandat să se folosească `rtmidi` datorită faptului că este mult mai ușor de instalat și are toate caracteristicile celorlalte biblioteci.

Pentru a putea primi date de la pian, trebuie deschis un port de intrare specificând numele portului respectiv (a se vedea figura 10). Pentru a putea

```
def __init__(self, port):  
    self._midiIn = mido.open_input(port)
```

Figura 10: Deschiderea unui port MIDI de intrare

găsi numele portului există metoda `mido.get_input_names()` a bibliotecii, care afișează toate proturile disponibile. Sunt incluse și alte tipuri de porturi în bibliotecă înafară de cele de intrare și de ieșire, precum multi portul care ne permite să citim și să scriem mesaje pe mai multe porturi, `SocketPort`-ul sau `IOPort`-ul care este o combinație între cel de intrare și ieșire. După nevoi se pot implementa și altfel de tipuri [11].

Mesajele MIDI vor veni pe acest port deschis iar în funcție de arhitectura instrumentului muzical acestea pot veni fără întreruperi, asta însemnând că programul primește date chiar și atunci când nicio tastă nu a fost apărată pe pian, sau pot veni doar când a fost cântată o notă muzicală. În funcție de asta poate fi implementată metoda de parsare a acestor mesaje. În cazul nostru pianul trimite date încontinuu asta însemnând că vor trebui selectate mesajele de care suntem interesate. Iterarea peste mesaje se întâmplă cu ajutorul unui `for` până când portul se va închide. Pentru o parsare mai ușoară, mesajele de intrare vor fi mai întâi convertite la octeți MIDI ceea ce înseamnă că mai departe se va lucra cu un vector de valori, fiecare valoare corespându-

se cu un parametru a notei MIDI respective. Un exemplu de astfel de parsare se poate vedea în figura 11. Vectorul găsit conține 3 parametri printre care

```
for message in self._midiIn:
    if bridge.ev.is_set():
        self._processEvent()
    bytes_array = message.bytes()
    if(self._is_pressed_note(bytes_array)):
        note, velocity = self._get_note_and_velocity(bytes_array)
        ansi_note = Helper.number_to_note(note)
```

Figura 11: Citirea mesajelor MIDI

ultimele două indică valoarea notei MIDI respectiv puterea cu care acesta a fost cântată/apăsat. Biblioteca mido suportă majoritatea tipurilor de mesaje descrise în prezentarea mesajelor MIDI.

### 3.3.4 Programarea asincronă cu biblioteca Asyncore

Una dintre metodele cele mai rapide și simple de a trimite mesaje într-o rețea este comunicare prin sockets. În Python socket-urile sunt obiecte care oferă o modalitate de schimb de informații între două noduri dintr-o rețea. Aceștia pot fi implementate pe mai multe tipuri de canale diferite cum ar fi TCP<sup>11</sup> sau UDP<sup>12</sup>. Varianta cea mai de încredere este utilizarea protocolului TCP, care este și cel utilizat în mod implicit, datorită faptului că pachetele aruncate în rețea sunt detectate și retransmise de expeditor și datele sunt citite în ordinea trimiterilor lor. E important să ținem cont de acest lucru datorită faptului că nu există nicio garanție ca datele trimise să ajungă la destinație. Cele mai comune aplicații cu socket-uri sunt cele de tipuri client-server, unde clientul trimite date către server iar serverul le procesează. Trimiterea acestor mesaje poate fi și una bi-direcțională cum va fi și în cazul nostru. Atât clientul cât și serverul vor trimite date între ei.

În limbajul de programare Python aceste socket-uri pot fi implementate cu ajutorul modulului socket, care oferă o interfață de programare a aplicației convenabilă și consistentă. Modul în care aceste socket-uri funcționează este în felul următor: serverul crează un socket, legându-se la o adresă și un port la care va asculta conexiunile de la client la adresa respectivă. Îndată ce un client socket, cu aceeași adresă și port, s-a conectat la server

---

<sup>11</sup>Transmission Control Protocol

<sup>12</sup>User Datagram Protocol

se poate începe trimiterea de date. La sfârșit, după ce s-a încheiat tot procesul, clientul poate închide conexiunea cu serverul printr-o simplă metodă `socket.close()`, după care se închide și partea de server.

Crearea unui server simplu este ușor de realizat în Python, nefiind atât de multe metode ce trebuie utilizate. Când vine vorba despre trimiterea datelor către un client la un anumit timp (când sunt disponibile) este mult mai ușor și avantajos de folosit modulul `Asyncore`, care ne oferă, pe lângă o implementare reactivă a unui socket, posibilitatea de a avea un program asincron ceea ce poate fi un avantaj mare mai ales când avem mai multe socket-uri deschise. `Asyncore` ne oferă o infrastructură de bază pentru scrierea socket-urilor de client și server. Astfel programatorul are posibilitatea de a scrie cod care se apelează numai atunci când trebuie să se întâmple ceva (să se trimită sau să se primească anumite date) în loc de a apela metode și de a crea obiecte de tip socket. Ideea de bază în spatele acestui modul este de a crea unul sau mai multe instanțe de clase `asyncore.dispatcher`. Fiecare astfel de canal de rețea creat se adaugă la o hartă globală care este folosită de funcția `loop()`. Apelarea acestei metode `loop()` activează aceste canale, care rulează până când ultimul canal a fost închis [1].

În acest proiect s-au folosit două clase de dispatcher, unul pentru ascultarea socket-ului și unul pentru canalul de client, de unde se vor apela metodele de trimitere și de primire a mesajelor. Implementarea acestor clase se face prin suprascrierea a câtorva metode care vor manipula acțiunile necesare. Se va apela metoda `handle_accept()` (vezi figura 12) când se face o cerere de conectare de la socket-ul client. Aici se va crea o instanță nouă de clasă dispatcher pentru se vor manevra mesajele. Constructorul acestei clase de `MessageHandler` are ca parametrii un obiect socket care reprezintă conexiunea, adresa clientului conectat și o instanță a clasei de server din care se pornește conexiunea.

```
def handle_accept(self):
    (conn_sock, client_addr) = self.accept()
    self.handlerClass(conn_sock, client_addr, self)
```

Figura 12: Metoda de acceptare a conexiunilor de socket

Pentru trimiterea datelor din serverul de socket către client framework-ul `asyncore` are implementat o metodă `writable()` care verifică dacă este

de trimis un mesaj, acesta implicit returnând True. Suprascrierea acestei metode implică impunerea a unor condiții prin care metoda să verifice dacă chiar este ceva de trimis, altfel să returneze False. Dacă există date de trimis, framework-ul va apela automat metoda de `handle_write()` în care este chemată metoda din modulul socket, `self.send()` (figura 13).

```
def writable(self):
    if len(bridge.message_to_client_q) != 0:
        return True
    return False

# send frequencies to client for color representation
def handle_write(self):
    to_send = bridge.message_to_client_q.get()
    sent = self.send(to_send.encode())
```

Figura 13: Trimiterea datelor către client

Primirea datelor de la client (fie el implementat în Python sau în orice alt limbaj de programare) se face asemănător. Metoda `writable()` determină dacă serverul poate să primească date, iar dacă da, acestea sunt primite și decodate în metoda `handle_read()` (figura 14). În cazul nostru vrem să primim mereu date de la client așa metoda respectivă va returna mereu True. Datele primite trebuie mereu decodate datorită faptului că mesajele care vin

```
def handle_read(self):
    data = self.recv(constants.BUFFER_SIZE)
    decoded_data = data.decode()
    bridge.enqueue_message(decoded_data)
```

Figura 14: Primirea și decodarea datelor de la client

prin comunicarea cu socket-uri sunt codate în Unicode. În figura de față, după acest pas, mesajele sunt introduse într-o coadă pentru trimiterea mai departe a acestora în alte fire de execuții.

## 3.4 Limbajul de programare Java

### 3.4.1 Scurtă introducere

Limbajul de programare Java este un limbaj cu scop general, bazat pe clase, orintat pe obiect și proiectat să aibă cât mai puține dependențe de implementare fiind cel mai popular limbaj de programare în 2019. Sintaxa limbajului seamănă cel mai mult cu cel de C sau C++. Orientarea pe obiect este o caracteristică foarte importantă în ceea ce privește structura acestui limbaj datorită faptului că tot codul scris trebuie să fie într-o clasă. Astfel, în structura unui proiect scris în Java, fiecare fișier reprezintă o clasă separată. Fiecare element de date este un obiect, excepție făcând numai tipurile primitive de date. În comparație cu limbajul de programare C++, Java nu suportă moștenirile multiple și suprascrierea operatorilor.

Pentru gestionarea memoriei într-un ciclu de viață a unui obiect Java folosește un colector automat de gunoi<sup>13</sup> care are ca responsabilitate recuperarea memoriei odată ce un obiect nu mai este folosit. Acest lucru se face cu ajutorul referințelor la obiectul respectiv.

Limbajul de programare Java este folosit în dezvoltarea a mai multor tipuri de aplicații cum ar fi de exemplu aplicațiile de desktop, mobile, procesare a datelor mari<sup>14</sup> sau de sisteme încorporate. Scopul acestui limbaj în proiectul de lincentă de față este crearea unei aplicații Android pentru personalizarea experienței utilizatorilor și redarea într-un context vizual sunetele notelor muzicale folosind culorile și datele colectate de la pian.

### 3.4.2 Folosirea firelor de execuție în Java

Firele de execuție joacă un rol important în momentul în care dorim să creăm o aplicație mobilă cu ajutorul limbajului de programare Java. Un fir de execuție poate fi definită ca fiind ce mai mică unitate de procesare ce poate fi programată spre execuție de către un sistem de operare. Ele permit programelor să facă mai multe lucruri simultan. Acest lucru permite unui utilizator să facă ceva în timp ce altceva se întâmplă pe fundal [14], firele de execuție execută porțiuni de cod în paralel în interiorul aceluiași proces. În timp ce comunicarea între procese se poate face numai cu mecanisme de comunicare interprocesare, comunicarea între firele de execuție se întâmplă mult mai ușor și mai rapid, ele având un spațiu de memorie comun și un

---

<sup>13</sup>Garbage collector

<sup>14</sup>Big Data

sistem de semaforizare.

Java este un limbaj de programare care are printre principiile sale și suportarea programării pe mai multe fire de execuție. Sistemul Java de rulare depinde de thread-uri datorită a mai multor lucruri. Firele de execuție reduc ineficiența prin prevenirea pierderii ciclurilor procesorului [7].

Noțiunea de multithreading înseamnă rularea unei aplicații pe mai multe fire de execuție. În cazul limbajului de programare Java acest sistem este bazat pe clasa `Thread`, pe metodele acestuia și pe interfața `Runnable`. Astfel pentru a crea un fir de execuție nou avem două soluții: putem extinde clasa `Thread` și să suprascriem metoda `run()` sau putem să implementăm interfața `Runnable`, ambele având același efect. În interiorul metodei `run()` se va scrie codul care se va executa în dată ce firul de execuție e pornit. Astfel de exemplu se poate vedea în figura 15. Implementarea acestei metode și

```
class MessageThread implements Runnable{

    @Override
    public void run() {
        while(true){
            try {
                byte[] message = new byte[bufferSize];
                in.readFully(message);
                String decoded = new String(message, charsetName: "UTF-8");
            } catch (IOException e) {
                e.printStackTrace();
            }
        }
    }
}
```

Figura 15: Crearea firelor de execuție

crearea unei instanțe a acestei clase nu este de ajuns pentru a porni un nou fir de execuție în aplicație. Un fir de execuție are mai multe stări în dealungul vieții lui. Când instanțiem clasa respectivă, îl punem în starea `New`, aceasta indicând că firul de execuție e într-o stare nouă, însă nu se rulează. Rularea unui thread-ului se întâmplă în momentul în care apelăm metoda `start()` pe firul de execuție respectiv, cum se poate vedea și în figura 16. Până atunci acesta va rămâne în starea nouă.



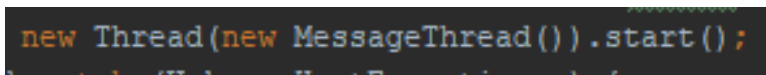
A screenshot of a code editor showing a single line of Java code: `new Thread(new MessageThread()).start();`. The code is written in a dark-themed editor with syntax highlighting: `new` is orange, `Thread` is blue, `(new` is orange, `MessageThread()` is blue, `)` is orange, `.start()` is blue, and `;` is orange.

Figura 16: Rularea unui fir de execuție

Un fir de execuție poate fi și într-o stare de așteptare ceea ce înseamnă că așteaptă un alt thread să efectueze o sarcină. Acest thread poate să treacă înapoi în starea de rulare numai în cazul în care se semnalează acest lucru. Firul de execuție poate fi într-o fază terminată dacă se întâmplă una dintre următoarele două situații: când rularea programului s-a terminat în totalitate sau a apărut o excepție care nu a fost tratată.

## 3.5 Crearea unei aplicații Android cu Android Studio

### 3.5.1 Sistemul de operare Android

Android este un sistem de operare care a fost conceput pentru dispozitivele mobile și care inițial a fost dezvoltat de compania Google. Este bazat pe sistemul de operare Linux însă mai multe drivere și biblioteci au fost modificate sau dezvoltate pentru a permite Android-ul să funcționeze cât mai eficient pe dispozitivele mobile. Aplicațiile Android sunt scrise în limbajul de programare Java și sunt rulate pe o mașină virtuală. Se pot dezvolta aplicații și în limbajul C acestea fiind compilate în cod mașină ARM. Dezvoltarea acestui sistem de operare se întâmplă într-un pas destul de rapid, având un release major nou în fiecare lună [18].

### 3.5.2 Mediul de dezvoltare Android Studio

Pentru crearea aplicației Android s-a folosit Android Studio datorită faptului că oferă multe funcții care îmbunătățesc productivitatea atunci când vine vorba despre construirea aplicațiilor Android. Android Studio ne oferă un mediu unificat în care putem dezvolta aplicații pentru toate dispozitivele Android având integrat un emulator rapid cu ajutorul căruia putem testa aplicația fără a conecta un dispozitiv Android la calculator. Emulatorul ne oferă aproape toate capacitățile unui dispozitiv Android real. Desigur avem posibilitatea de a testa aplicație și pe un telefon real, făcând numai câteva setări din telefon.

Structura unui proiect în Android Studio conține mai multe directoare cu codul sursă atât pentru interfață cât și pentru clasele cu ajutorul cărora

aplicația va rula încât și clasele pentru testarea aplicației. La prima vedere fișierele cele mai importate sunt **AndroidManifest.xml** în care putem găsi informații esențiale despre aplicația noastră, fișierul java **MainActivity** care cel mai bine se poate compara cu funcția **main()** din C++, fiind locul de unde se încarcă componenta UI a aplicației. Dacă avem o aplicație cu ecrane multiple, pentru fiecare ecran o să avem o activitate diferită, activitatea principală fiind fereastra cu care pornește aplicația. În cazul acestei aplicații vom avea doar o singură fereastră, ciclul acestuia fiind controlată din **MainActivity**. Există și un folder numit **res**, care conține toate resursele care nu sunt cod cum ar fi șiruri UI și imagini bitmap. Aici putem vedea vizual cum va arăta interfața aplicației fiind și locul în care putem construi UI-ul printr-o simplă tragele a componentelor din paletă.

Paleta din Android Studio conține destule widget-uri pentru a dezvolta o interfață complexă și frumoasă pentru aplicația noastră. Fiecare astfel de element are propriile atribute și poate fi personalizat după placul nostru. În proiectul de față s-au folosit mai multe astfel de componente, fiecare având un rol aparte în funcționarea aplicației.

Pentru reprezentarea a două stări (pornit și oprit) s-a folosit un **Switch**, care este un comutator cu ajutorul căruia afișează/ascunde ceva sau porni/opri executarea unei bucăți de cod. Starea comutatorului poate fi setat încă de la pornirea aplicației cu ajutorul metodei **setChecked()** care primește ca parametru un boolean indicând starea în care se va afla.

Butonul este una dintre elementele de cele mai bază când vine vorba despre proiectarea unei interfețe mobile. Prin apăsarea unei componente **Button** putem da drumul unei acțiuni cu ajutorul unei metode ascultătoare. Metoda **setOnClickListener()** ascultă la atingerea butonului de către utilizator și execută codul dinăuntru când se întâmplă această acțiune. Un exemplu de astfel de cod se poate vedea în figura 17.

```
resetButton.setOnClickListener((v) -> {  
    resetValues();  
    if(clientThread != null){  
        clientThread.sendMessage("reset all");  
    }  
});
```

Figura 17: Metodă de listener în Java

O componentă mai interesantă este cel de **SeekBar** care este o extensie a barei de progres și cu ajutorul căruia putem seta prin glisare o valoare a progresului. Această valoare poate fi un număr întreg iar valoarea minimă și maximă poate fi setată din cod cu ajutorul atributelor **min** și **max**. Putem prelua valoarea modificării cu metoda **onProgressChanged()** (figura 18). Metoda **setOnSeekBarChangeListener()** apelată va asculta mereu la modificările create pe această componentă și dacă s-a sesizat o astfel de modificare, utilizatorul este anunțat printr-un mesaj.

```
seekBar.setOnSeekBarChangeListener(new SeekBar.OnSeekBarChangeListener() {  
    @Override  
    public void onProgressChanged(SeekBar seekBar, int progress, boolean fromUser) {  
        Toast.makeText(getApplicationContext(), text: "seekbar progress: " + progress, Toast.LENGTH_SHORT).show();  
        if(clientThread != null){  
            clientThread.sendMessage("progress " + progress);  
        }  
    }  
})
```

Figura 18: Metoda de ascultare a schimbării a unei bare de progres

Fiecare dintre aceste componente primește un identificator unic cu ajutorul căruia le putem identifica în cod. Pentru setarea atributului text în Android Studio se folosesc resursele de șir<sup>15</sup> care se găsesc în fișierul **strings.xml**. Punerea șirurilor de caractere în astfel de resurse previne folosirea dubli-catelor, iar în cazul în care se schimbă textul unei componente, schimbarea poate fi făcută dor dintr-un singur loc, textul fiind actualizat în toată aplicația.

---

<sup>15</sup>string resources

## 4 Prezentarea aplicației

### 4.1 Prezentarea scurtă a aplicației finale

Cu ajutorul tehnologiilor software și hardware scopul acestei lucrări a fost de a crea un dispozitiv ce redă sunetele dintr-un instrument muzical în formă de vibrații, venind astfel în ajutor la persoanele cu deficiență de auz. Datorită faptului că celelalte simțuri a acestor persoane sunt mult mai dezvoltate am mers pe ideea de a crea o aplicația care să redea nu numai vibrațiile muzicii ci și să facă și o reprezentare cât mai bună posibilă a acestor note în culori. Astfel utilizatorii vor putea avea și o experiență vizuală plăcută pe lângă cea tactilă și vor putea asocia pentru fiecare vibrație simțită a notă muzicală anume. Pentru a face posibilă acest lucru mai întâi s-a dezvoltat o aplicație pe placa de dezvoltare Raspberry Pi, care are ca scop atât colectarea și trimiterea informațiilor de la pian către aplicația Android cât și redarea vibrațiilor cu ajutorul motoarelor LRA. Aplicația Android a venit ca o completare a acestui proiect din nevoia personalizării experienței a utilizatorilor și pentru redarea efectului vizual din datele primite de la placa de dezvoltare Raspberry Pi. În ambele părți s-au folosit tehnologii prezentate în capitolele anterioare iar în cele ce urmează se vor detalia funcționalitățile aplicației și atât metodele de implementare alese cât și cum s-a ajuns la varinata finală în ceea ce privește structura hardware a lucrării.

### 4.2 Aplicația de pe placa de dezvoltare RaspberryPi

#### 4.2.1 Metode de asamblare alese a componentelor hardware

Pentru realizarea dispozitivului portabil s-a folosit nouă bucăți de motoare de tip LRA (a se vedea figura 19) conectate la placa de dezvoltare Raspberry Pi. Datorită faptului că pentru acest număr de motoare trebuie 9 pini de ground, iar placa are numai 8 la bucăți, s-a folosit un breadboard la care se poate conecta un singur pin de ground. Conectarea s-a făcut cu ajutorul unor cabluri de tip tată-tată și mamă-tată, motoarele de vibrații fiind și ele cositorite de aceste fire pentru un contact mai bun.

Numărul total de motoare de vibrații LRA folosite influențează experiența utilizatorului din motive destul de evidente. Mai multe motoare înseamnă vibrații intensificate și de mai multe feluri. Datorită faptului că am folosit un instrument muzical cu o gamă largă de note era evident că pentru a avea un rezultat cât mai bun este nevoie ca vibrațiile resimțite să provină din mai multe astfel de dispozitive. Nu s-au folosit un număr mai mare decât nouă

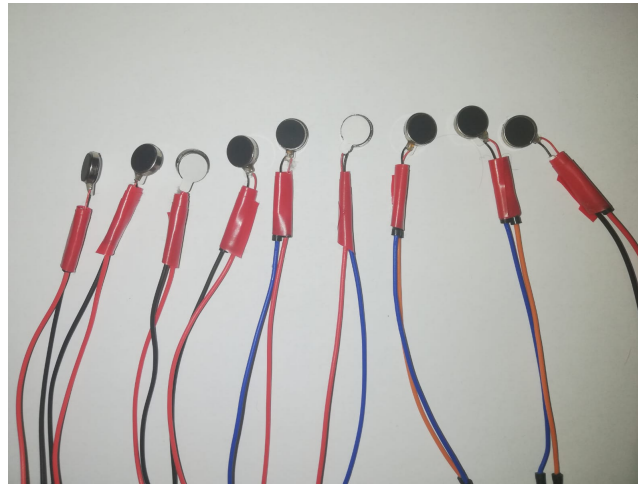


Figura 19: Motoarele de vibrații

din cauza posibilităților de echipamente hardware. Modul în care acestea sunt distribuite și vibrează este în felul următor: folosind un pian electric cu 61 de clape am împărțit aceste clape în trei categorii de note muzicale. Primele două octave (adică notele joase) reprezintă prima categorie. A doua categorie reprezintă notele din mijloc, aceasta fiind formată numai dintr-o ocatvă. Ultima categorie este reprezentată de cele două octave rămase adică notele cele mai înalte. Fiecărui astfel de categorie  $i$  se atribuie trei motoare. Când se va apăsa o clapă una dintre cele trei categorii de motoare vor începe să vibreze la o anumită valoare și frecvență calculată. Metoda prin care au fost calculate aceste categorii se poate observa în figura 20 unde se verifică numărul MIDI a notei muzicale iar în funcție de asta se va returna un boolean.

```
# we consider the bass range to stop at middle C
@staticmethod
def is_in_bass_range(midiNumber):
    return True if midiNumber < constants.MIDDLE_C else False

# treble range == the range that we play with our right hands
@staticmethod
def is_in_treble_range(midiNumber):
    return True if midiNumber >= constants.MIDDLE_C and midiNumber <= 70 else False
```

Figura 20: Împărțirea motoarelor pe categorii

Breadboard-ul folosit pentru prototipare este unul cu 830 de puncte, având destul loc pentru conectarea motoarelor. Pentru conectarea la ground

s-a folosit un singur pin de pe placa de dezvoltare Raspberry Pi, acesta fiind conectat la rândul corespunzător de pe breadboard. Cei nouă pini folosiți pentru alimentarea cu tensiune sunt: 14, 15 și 18 pentru prima categorie, 17, 27, 22 pentru a doua respectiv 10, 9 și 11 pentru ultima categorie de motoare, fiecare dintre aceștia putând fi programat pentru modularea lățimii pulsului. Modul în care firele și motoarele de vibrații au fost conectate la breadboard se poate vedea în diagrama fritzing din figura 21. În total sunt zece fire conectate, unul pentru ground iar restul pentru pinii menționați mai sus.

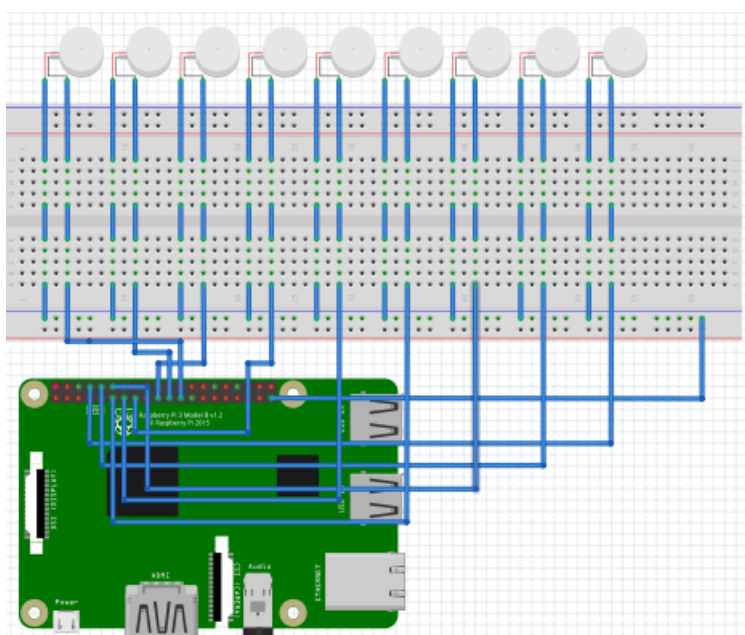


Figura 21: Diagramă fritzing

#### 4.2.2 Folosirea echipamentului hardware de către utilizatori

Dispozitivul este destinat persoanelor cu dizabilități. Folosirea acestuia este ușor, utilizatorul trebuind doar să pună palma pe motoarele de vibrații. În momentul în care se pornește placa de dezvoltare Raspberry Pi conectată la pian și o persoană cântă la instrumentul respectiv, utilizatorul poate deja să simtă vibrațiile. Latența dintre momentul în care o clapă a fost apăsată și momentul în care motoarele încep să vibreze va fi una de 0.02 secunde. Totodată dacă o clapă a fost ținută apăsată mai mult timp, asta însemnând că se crează un sunet mai lung, motoarele nu vor vibra pe toată durata acestui timp, utilizatorul simțind vibrațiile numai 0.02 de secunde. Cu toate că acest timp pare puțin, datorită faptului că sunt mai mult motoare acesta este îndeajuns și chiar favorizează mai ales în cazul în care ritmul muzicii este una foarte rapidă. Dacă aplicația este conectată la o sursă de alimentare, ea rămâne pornită până când se întrerupe curentul. Aplicația rulează și în momentul în care pianul nu este încă pornit (fiind vorba despre un pian electric). Utilizatorul va putea opri vibrațiile numai din aplicația mobilă ce va fi prezentată în subcapitolele ce urmează.

#### 4.2.3 Metoda de calculare folosită pentru motoarele de vibrații

Calcularea intensității și a frecvenței cu care vibrează un motor se face pe baza notei MIDI primite de la pian. Nota muzicală cântată ajunge sub forma unui număr în programul nostru asta însemnând că cu cât e mai mare numărul respectiv cu atât nota muzicală cântată este mai înaltă. Pentru calcularea frecvenței, dintr-o notă muzicală, cu care vibrează un motor există formulă și s-a discutat despre asta în capitolul anterior. Datorită faptului că aceste schimbări de frecvențe pot fi simțite foarte puțin la o valoare de vibrație constantă, este necesar și calcularea acestor valori.

Știm că un motor de vibrații în cazul nostru poate lua valori între 0 și 1, asta însemnând că cu valoarea 0.5 motorul ar avea o vibrație decentă, fără prea multă putere. Luând această valoare ca baza, am folosit regula de trei simpli pentru a calcula valoarea notei cântate. Nota care va vibra cu valoarea 0.5 am ales să fie A4 (la) fiind referința de ton care sunt reglate celelalte instrumente muzicale, acesta având și o frecvență întreagă (440 Hz) și fiind și clapa care este aproape de mijlocul pianului. O parte a metodei în care se calculează aceste valori se poate vedea în figura 22. Știind că nota la este baza după care se calculează celelalte note, apăsarea acestuia nu va apela metoda ce returnează rezultatele de la regula de 3 simpli. În cazul în care valoarea calculată este mai mare decât 1, se va returna valoarea 1 datorită faptului

```

if midiNote == constants.MIDDLE_A:
    print("Middle A value {}".format(str(constants.MIDDLE_A_VALUE)))
    return constants.MIDDLE_A_VALUE
else:
    vibration_value = Helper._rule_of_3(midiNote)
    print("Calculated vibration value: {}".format(str(vibration_value)))
    if vibration_value > 1:
        return 1
    else:
        return vibration_value

```

Figura 22: Calcularea valorii unei vibrații

că biblioteca PWMOutputDevice va arunca excepție în caz contrar. Pentru valori mai mici de 0 nu o să avem caz pentru că este imposibil să primim un număr negativ. Metoda care calculează regula de trei simpli este prezentată în figura 23, unde MIDDLE\_A reprezintă numărul MIDI a notei muzicale A4 iar (69) iar MIDDLE\_A\_VALUE este valoarea 0.5. Cu această metodă vom avea o distribuie uniformă în ceea ce privește valorile pentru fiecare notă. Notele joase vor fi simțite cu o intensitate mai mare în timp ce notele mai înalte se vor simți mai puțin (în acest caz valoarea nu scade prea mult, va fi în jurul valorii 0.2, ceea ce încă se poate simți). În cazul nostru cea mai mare valoare va fi în jur de 0.8, acesta ajungând la 1 doar în cazul în care conectarea se face la un pian cu mai multe octave sau dacă utilizatorul va intensifica aceste valori din aplicația de pe telefon.

```

@staticmethod
def _rule_of_3(note):
    return (constants.MIDDLE_A * constants.MIDDLE_A_VALUE)/note

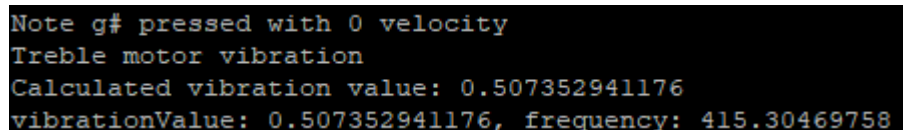
```

Figura 23: Regula de 3 simpli pentru calcularea vibrațiilor

Formula cu care se calculează frecvența notelor muzicale a fost deja descris în subcapitolul 3.3. Utilizarea acestor valori (înafară de setarea vibrației) se va discuta în subcapitolul ce urmează, acesta fiind folosit și în aplicația Android.



Toate valorile calculate au fost afișate în consolă pentru a putea urmări corectitudinea algoritmilor și valorilor calculate. Un exemplu, unde s-a apăsât clapa sol diez din octava din mijloc, se poate observa în figura 24, unde pe lângă aceste valori calculate, se afișează atât nota apăsată cât și categoria de motoare în care aparține. Pentru calcularea intensității cu care vibrează aceste motoare, se poate lua în considerare și forța cu care clapa respectivă a fost apăsată. O apăsare mai puternică înseamnă un sunet mai tare, mai puternic. Pentru că pianul folosit în dezvoltarea acestui proiect este unul vechi, iar aceste valori nu sunt trimise corecte, am decis să nu iau în considerare acest factor. După cum se observă și din figură, această viteză este 0, ceea ce e incorect, având în vedere că valoarea implicită trebuie să fie aproximativ 65 [11].



```
Note g# pressed with 0 velocity
Treble motor vibration
Calculated vibration value: 0.507352941176
vibrationValue: 0.507352941176, frequency: 415.30469758
```

Figura 24: Afișarea valorilor și a frecvențelor în consolă

#### 4.2.4 Comunicarea dintre firele de execuție

Datorită faptului că această aplicație se rulează pe mai multe fire de execuție este important să avem o comunicare bine sincronizată dintre acestea în momentul când dorim să schimbăm mesaje între ei. Utilizarea socket-urilor impune folosirea unui fir de execuție separat ceea ce înseamnă că în momentul trimiterii sau a primii unor date, trebuie să avem acces la o memorie comună la care au acces ambele fire de execuție pentru a putea face schimb de informații. În cazul acestei aplicații trimiterea acestor datelor se face de pe ambele părți: atât aplicația Android cât și cea de pe placa de dezvoltare trebuie să trimită și să primească informații, ce vor fi parsate în următoarele etape.

Gestionarea memoriei comune în aplicația de pe placa de dezvoltare se întâmplă cu ajutorul unei cozi. În momentul în care se primesc date, acestea sunt decodate și puse în coadă. Celălalt fir de execuție, care trebuie să parseze aceste mesaje, preia informațiile din ea. Coada nu rămâne niciodată plină, mereu se scoate toată informația din ea de către celălalt fir de execuție. Pentru a putea implementa aceste acțiuni avem nevoie să știm momentul în care putem prelua aceste informații din coadă, din moment ce acestea nu vin

încontinuu.

Evenimentele din biblioteca `threading` ne vin în ajutor în momentul în care dorim să primim o notificare că s-a întâmplat un lucru, fiind cel mai simplu mod de a comunica unui alt fir de execuție că a avut loc o acțiune. Acestea funcționează ca niște booleane care pot fi setate în momentul în care s-a întâmplat o acțiune. În cazul nostru de fiecare dată când se pune sau se ia un element în coadă, acest eveniment este setat pe `True` respectiv pe

```
def enqueue_message(message):
    message_q.put(message)
    ev.set()

def dequeue_message():
    message = message_q.get()
    message_q.task_done()
    ev.clear()
    return message
```

Figura 25: Setarea unui eveniment

`False` (a se vedea figura 25). Verificarea stării acestui eveniment se face prin apelarea metodei `is_set()`. Setarea evenimentului se verifică în momentul în care citim datele de la pian. Datorită faptului că mesajele ce vin de pe aplicația Android influențează modul în care motoarele vor vibra, trebuie să preluăm și să parsăm aceste mesaje înainte să setăm valoarea și frecvența motoarelor. În momentul în care acest eveniment a fost setat pe `True`, se apelează o metoda din figura 26 care va procesa aceste date iar în funcție de rezultate se vor modifica niște valori dintr-un dicționar. Aplicația a fost dezvoltată în așa fel încât mesajele primite să fie compuse mereu din două cuvinte, ușurând astfel parsarea acestora. După ce mesajul a fost scos din coadă, evenimentul va fi setat pe `False` până când un nou mesaj va fi introdus.

Soluția asta ne oferă o reacție rapidă în ceea ce privește controlarea dispozitivului cu o aplicație mobilă. În momentul în care utilizatorul dorește să regleze sau să oprescă vibrațiile, timpul de răspuns de către aplicația de pe placa de dezvoltare va fi una rapidă.

```
def _processEvent(self):
    message = bridge.dequeue_message()
    note_type, value = Helper.parse_dequeued_message(message)
    print("Message received in the readmidi class {}".format(message))
    if note_type == MESSAGES[Message.SWITCH]:
        self._setValues(value, Message.SWITCH)
    elif note_type == MESSAGES[Message.BASS]:
        self._setValues(value, Message.BASS)
    elif note_type == MESSAGES[Message.TREBLE]:
        self._setValues(value, Message.TREBLE)
    elif note_type == MESSAGES[Message.HIGH]:
        self._setValues(value, Message.HIGH)
```

Figura 26: Parsare mesajelor de la client

## 4.3 Integrarea unei aplicații mobile în proiect

### 4.3.1 Nevoia de folosire a unui aplicații Android

Aplicația de placa de dezvoltare Raspberry Pi, după cum s-a discutat și în capitolele anterioare, oferă posibilitatea redării muzicii cântate la pian în formă de vibrații. Utilizatorul acestui dispozitiv, fără o aplicație conectată, nu are nici un fel de control asupra acestor lucruri, nu poate să intervină să oprescă sau să personalizeze vibrațiile simțite. Crearea unei aplicații Android pentru acest dispozitiv nu are scopul doar de a controla aceste vibrații dar și de a oferi un feedback vizual în ceea ce privește aceste note muzicale.

În subcapitolele ce urmează vor fi prezentate atât funcționalitățile incluse în aplicația Android cât și metodele și algoritmiile aleși pentru implementarea acestora.

### 4.3.2 Folosirea interfeței aplicației mobile

Aplicația Android dezvoltată este una cu o singură activitate cu mai multe funcționalități ce permit utilizatorilor manipularea motoarelor de vibrații. Pe lângă acest control, aplicația dispune și de o reprezentare prin culori a notelor muzicale, valorile RGB fiind calculate cu ajutorul frecvențelor primite de pe placa de dezvoltare RaspberryPi. Modul prin care se conectează aplicația la placă este prin intermediul unei adrese IP statice, utilizatorul neavând nevoie de o autentificare. Dacă conectarea s-a făcut cu succes, va apărea un popup cu mesajul respectiv și titlul aplicației își va schimba culoare din gri în verde. Se poate observa interfața aplicației mobile în figura 27. În continuare se vor prezenta și se vor descrie funcționalitățile aplicației mobile.

Aplicația dispune de mai multe butoane de comutare printre care se află

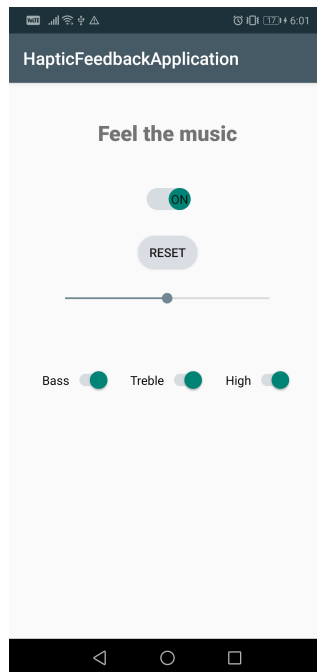


Figura 27: Interfața aplicației mobile

și buton de oprire și pornire. La deschiderea aplicației acest buton este setat în mod implicit de pornit. Dacă utilizatorul va trage butonul de comutare spre stânga, se vor opri toate vibrațiile.

Utilizatorul are posibilitatea să controleze toate cele trei categorii de motoare atașate de placa de dezvoltare prin butoane de comutare. Aceste motoare pot fi oprite sau repornite fiecare în parte, separat. Ca și la butonul de oprire și pornire, și la acestea este setat în mod implicit la pornirea aplicației să fie pe opțiunea de pornit. Nevoia acestor butoane se poate explica prin faptul că persoanele surde de cele mai multe ori simt numai basul muzicii prin intermediul difuzoarelor. Pentru că aplicația dezvoltată redă și vibrațiile și notelor foarte înalte, am considerat implementarea acestui funcționalități una de folos.

Cu ajutorul unei bare de progrese se poate seta intensitatea cu care se pot simți vibrațiile. Bara poate lua valori întregi de la 0 până la 100, valoarea implicită fiind cel de 50, la care vibrațiile au exact valorile calculate în aplicație. Schimbarea cursorului va afecta vibrațiile cu până la 0.2 de valori. Funcționalitatea acestui component se poate cel mai ușor compara cu cel al

schimbării volumului. De fiecare dată când se va schimba bara de progres, va apărea pe partea de jos a ecranului un mesaj de tip popup cu valoarea curentă a barei de progres, care va dispărea după o perioadă scurtă de timp. Cu ridicarea intensității până la valoarea maximă utilizatorul va putea simți notele joase cu valoarea de vibrație maximă admisă de motoare.

Există și posibilitatea resetării tuturor acestor componente la valoarea implicită cu ajutorul butonului reset. Singurul lucru pe care nu îl resetează este butonul de oprire/pornire, care își va păstra starea în care se află la momentul respectiv.

Pe partea de jos a ecranului se află un ImageView, inițial de culoare albă, care are ca scop redarea prin culori a notelor muzicale. De fiecare dată când s-a apăsă o clapă pe pian și s-a trimis valoarea frecvenței notei respective, utilizatorul va vedea o schimbare de culoare pe baza notei respective. Modul în care arată ecranul când s-a produs o apăsare de notă pe pian se poate observa în figura 28. Dacă s-au apăsă mai multe clape pe pian culorile se

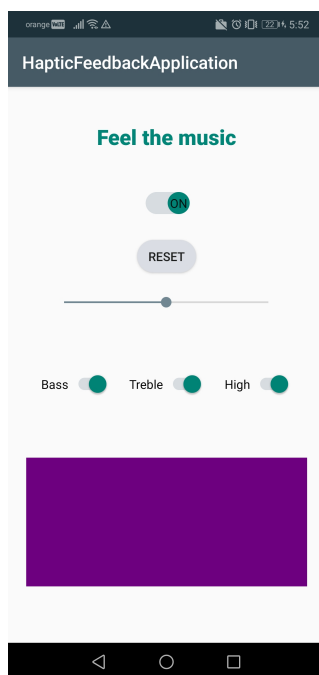


Figura 28: Interfață cu reprezentarea notelor prin culori

vor schimba în funcție de rapiditatea cu care acestea au fost apăsate. Clapa care a fost apăsă mai repede (altfel spus, mesajul care a fost trimis mai

repede pe aplicația Android) va fi reprezentată prima ca și culoare. După ce s-a dat drumul la o clapă culoarea va rămâne pe ecran până când se va apăsa o altă clapă sau se vor reseta câmpurile cu ajutorul butonului Reset.

Pe durata timpului de folosire a aplicației utilizatorul poate să-și blocheze telefonul fără să piardă modificările. Conexiunea cu placa de dezvoltare Raspberry Pi se va pierde doar în momentul în care se iese total din aplicație. Atunci se pierd toate setările făcute, iar valorile de la motoarele de vibrații o să se reseteze la cele implicite.

Instalarea aplicației este una foarte ușoară și se întâmplă cu ajutorul unui fișier cu extensia apk. Pe durata instalării, aplicația nu va cere nici o fel de permisiune.

#### **4.3.3 Metoda de calcul pentru modificarea intensităților motoarelor de vibrații**

Modificarea intensităților cu care motoarele conectate vibrează este o funcționalitatea a cărei implementare necesită recalcularea valorilor cu ajutorul nișor formule. Am încercat să aleg metoda cea mai corectă de a calcula aceste schimbări astfel încât rezultatul final să fie unul cât mai corect și mai vizibil. Pe partea de aplicație Android am implementat numai partea de interfață a acestei funcționalități, urmând ca în aplicația de pe placa de dezvoltare Raspberry Pi să se facă calculele necesare.

În aplicația Android schimbarea valorilor a fost implementată cu ajutorul unei bare de progres. Aceste bare, a căror progrese pot fi setat manual de către utilizator, pot lua valori întregi într-o anumită limită ce poate fi specificată în cod. În cazul nostru aceste valori sunt cuprinse între 0 și 100, valoarea implicită fiind 50 datorită faptului că intensitatea poate să și scadă, nu numai să crească. Astfel dacă un utilizator trage bara de progres până la valoarea 0, intensitatea va scădea iar la 100 va crește cu până la 0.2 de valori. În momentul în care aplicația a sesizat o schimbare de valori în bara de progres, se trimite valoarea curentă prin socket către aplicația de pe placa de dezvoltare. Mesajul se trimite sub forma unor două cuvinte (a se vedea figura 29), toate mesajele fiind trimise așa pentru o parsare mai ușoară și corectă. Astfel în aplicația scrisă în python, prin despărțirea acestor două cuvinte, putem să ne dăm seama ușor operațiile ce trebuie făcute după primirea mesajelor.

Calculul pentru schimbarea valorii a fost gândită în felul următor: dacă

```

if(clientThread != null){
    clientThread.sendMessage("progress " + progress);
}

```

Figura 29: Trimiterea valorii barei de progres

utilizatorul schimbă bara de progress cu 10 valori (de la 50 la 60 sau de la 50 la 40), intensitatea motoarelor se va ridica sau va scădea cu același procent. Așadar pentru o schimbare de 50 de valori (de la 50 la 100 sau de la 50 la 0) va produce în ambele cazuri o recalculare a valorilor de vibrații de 0.2. În aplicația python, cu ajutorul unui dicționar este păstrat valoarea implicită a acestui progres (50), astfel modificările de valori se vor întâmpla doar în cazul în care acest progres este diferit de valoarea implicită (a se vedea figura 30). În această situație este calculat o valoarea adițională care va fi adăugată la valoarea calculată în mod normal.

```

if DEFAULT_VALUES[Message.PROGRESS] != 50:
    changed_amount = Helper._calculate_additional_progress()
    if midiNote == constants.MIDDLE_A:
        return constants.MIDDLE_A_VALUE + changed_amount
    else:
        vibration_value = Helper._rule_of_3(midiNote)
        vibration_value += changed_amount
        print("Calculated vibration value: {}".format(str(vibration_value)))
        if vibration_value > 1:
            return 1
        else:
            return vibration_value

```

Figura 30: Calculul valorii cu progres schimbat

Metoda care calculează valoarea adițională care va fi adăugată are la bază o regulă de trei simpli. Se verifică dacă valoarea progresului trimis de pe aplicația Android este mai mic sau mai mare decât 50 pentru a ști dacă noua valoare returnată trebuie sau nu să fie un număr negativ. Pentru că știm că valoarea maximă cu care se poate schimba bara de progres este de 50 și în cazul acesta intensitatea se schimbă cu 0.2, este ușor de calculat cu cât se schimbă intensitatea motoarelor de vibrații dacă valoarea acestui bare este diferit de 50. Acest calcul se poate observa în figura 31, unde MAX\_MIN\_PROGRESS\_VALUE este valoarea cu care se poate schimba intensitatea motoarelor de vibrații iar DEFAULT\_VALUE\_FOR\_SLIDER este valoarea implicită pe care o are bara și totodată valoarea maximă cu care se poate

schimba cea implicită.

```
@staticmethod
def _calculate_additional_progress():
    if DEFAULT_VALUES[Message.PROGRESS] < 50:
        changed_amount = 50 - DEFAULT_VALUES[Message.PROGRESS]
        return -((changed_amount * constants.MAX_MIN_PROGRESS_VALUE)/constants.DEFAULT_VALUE_FOR_SLIDER)
    elif DEFAULT_VALUES[Message.PROGRESS] > 50:
        changed_amount = DEFAULT_VALUES[Message.PROGRESS] - 50
        return ((changed_amount * constants.MAX_MIN_PROGRESS_VALUE)/constants.DEFAULT_VALUE_FOR_SLIDER)
```

Figura 31: Calcularea unui progres adițional

Exemplificarea acestui funcționalități se poate observa în figura 32 , unde prima parte a imaginii reprezintă nota muzicală fără schimbarea intensității iar partea a doua cu o schimbare de intensitate cu 0.2 valori. În ambele cazuri s-a apăsă o notă din octava din mijloc a pianului, ceea ce se poate vedea și din valoarea vibrației calculate. Este cu puțin peste 0.5, care era valoarea implicită a notei La din mijloc.

```
Note e pressed with 0 velocity
Treble motor vibration
Calculated vibration value: 0.5390625
329.627556913
vibrationValue: 0.5390625, frequency: 329.627556913

Note e pressed with 0 velocity
Treble motor vibration
Calculated vibration value: 0.7390625
329.627556913
vibrationValue: 0.7390625, frequency: 329.627556913
```

Figura 32: Afișarea schimbării de intensitate în consolă

#### 4.3.4 Comunicarea și trimiterea mesajelor către placa de dezvoltare

Metoda aleasă pentru comunicarea între placa de dezvoltare Raspberry Pi și aplicația Android este cea cu socket-uri, aceasta fiind cea mai potrivită nevoilor noastre. Partea de server a acestei comunicări a fost implementată pe placa de dezvoltare datorită faptului că dorim ca serverul să ruleze încontinuu și să poată accepta conexiunea clienților, în cazul nostru aplicației mobile. Odată cu pornirea aplicației python, serverul pornește și el ascultând conexiuni de la clienți cu adresa și portul specificat. Prin metoda în care a fost implementată socket-ul server pe aplicația Raspberry Pi, se pot conecta mai multe aplicații mobile la același dispozitiv.



Forma prin care se trimit mesajele de la client la server sau invers ușurează parsarea acestora mai ales dacă mesajele respective sunt compuse din mai multe cuvinte. În cazul aplicației mobile, toate mesajele trimise către server sunt formate din două cuvinte, primul cuvânt reprezentând componenta pentru care se întâmplă acțiunea iar al doilea fiind acțiunea în sine (de exemplu oprit, pornit). Dacă utilizatorul dorește să oprească vibrațiile de la notele joase, mesajul care va fi trimis prin socket este "bass off".

Datorită faptului că se face o reprezentare prin culori a notelor muzicale cu ajutorul frecvențelor, de fiecare dată când se apasă pe o notă muzicală și se calculează frecvența, serverul trebuie să trimită acest mesaj aplicației mobile. Calcularea valorilor RGB se face pe partea de client pentru că trimiterea a trei valori într-un mesaj este mai complicat când vine vorba despre parsarea acestora. Fiecare frecvență calculată, dacă o transformăm în șir de caractere, are o lungime de 13 caractere astfel știm că în momentul primirii mesajului pe aplicația mobilă trebuie să avem acest număr de caractere. Pentru că mesajul vine codat, primirea acestuia se face cu ajutorul unui vector de octeți care vor fi transformate în șir de caractere și apoi într-un număr real în virgulă mobilă (a se vedea figura 33).

```
byte[] message = new byte[bufferSize];
in.readFully(message);
String decoded = new String(message, charsetName: "UTF-8");
Log.d( tag: "socket",decoded);
try{
    final Double frequencyValue = Double.valueOf(decoded);
    runOnUiThread(() - {
        setColor(Converter.getRGB(frequencyValue));
    });
}
```

Figura 33: Decodarea mesajului de la server

#### 4.3.5 Integrarea vizualizării culorilor cu ajutorul frecvențelor

Pentru o reprezentare vizuală a notelor muzicale cu ajutorul culorilor există mai multe abordări datorită faptului că este greu de găsit o mapare exactă, unu-la-unu, între note muzicale și culori. În această situație sinestezia poate juca un rol important în găsirea acestei corespondențe însă din păcate nici această abordare nu este una exactă din cauza faptului că fiecare persoană în parte poate percepe altfel simțurile, având o imagine diferită despre tot ce înseamnă concordanța dintre sunet și culoare. Cea mai cunoscută

astfel de asociere este a lui Scriabin care a creat un cerc a notelor muzicale folosind intervale de cvarte și cvinte perfecte așa cum se poate vedea și în figura 34 [5]. Datorită faptului că această reprezentare poate fi una neexactă și bazată numai pe niște simțuri ce pot varia de la o persoană la alta, am decis să abordez acest subiect într-un mod mai științific, făcând o mapare cât se poate de realistă folosind frecvențele notelor muzicale.

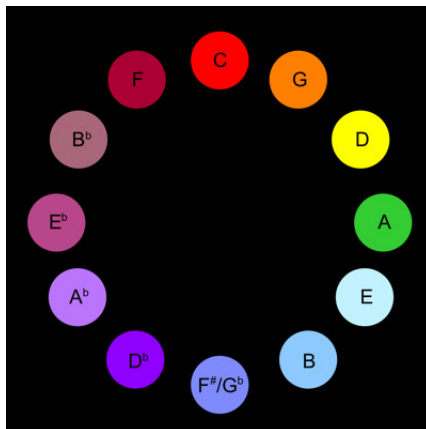


Figura 34: Sinestezia

Spectrul electromagnetic reprezintă spectrul complet al tuturor formelor de "lumină" de la radiațiile radio până la cele gamma [15], aflându-se undeva la mijloc și lumina vizibilă. Toate aceste tipuri de radiații se manifestă cu ajutorul frecvențelor sau a lungimilor de undă cu care se repetă. Pentru că fiecare culoare din spectrul vizibil se află într-un interval bine definit de lungime de undă, reprezentarea acestora se poate face cu ușurință dacă avem ca valoare de intrare frecvența undei respective. Relația indirectă dintre lungimea de undă și frecvență se poate observa în formula

$$\lambda = \frac{c}{f}$$

unde  $\lambda$  reprezintă lungimea de undă,  $f$  frecvența iar  $c$  este viteza luminii în vid. Folosind această formulă putem transforma frecvențele notelor muzicale din pian în lungimi de undă, aflând astfel culoarea care se potrivește pentru fiecare sunet.

Găsirea unei corespondențe corecte între frecvențele calculate și culori necesită mai multe calcule, algoritmul fiind unul mai complex decât formula prezentată anterior. Intervalul de lungime de undă în care omul poate percepe culorile este între aproximativ 380 și 700 de nanometrii ceea ce în cazul

nostru a creat probleme. Dacă calculăm lungimile de undă din frecvențele notelor muzicale găsim niște valori care sunt cu mult în afara acestui interval, aceste lungimi fiind prea mari. Pentru rezolvarea acestui probleme s-a folosit un algoritm care are la bază modificare acestor frecvențe până la valoarea la care să avem niște lungimi de undă corecte pentru reprezentarea culorilor.

Pentru a afla frecvența unei note muzicale cu o octavă mai sus, frecvența respectivă trebuie înmulțită cu 2. De exemplu dacă avem o notă cu o frecvență întreagă de 440 Hz, nota respectivă cu o octavă mai sus are ca frecvență 880 Hz iar cu două octave 1760 Hz, creșterea aceasta fiind una logaritmică. Pentru a găsi octava până la care trebuie urcată nota respectivă ca să-l putem converti la o lungime de undă corectă, trebuie să înmulțim nota respectivă până când frecvența este mai mică decât frecvența minimă a spectrului vizibil (a se vedea figura 35). Pentru a găsi lungimea

```
private static Double findVisibleOctave(Double frequency) {  
    while(frequency < minFreqLight){  
        frequency = frequency * 2;  
    }  
    return frequency;  
}
```

Figura 35: Transformarea frecvenței

de undă corespunzătoare în acest caz frecvența va fi cu aproximativ 40 de octave mai sus decât cea inițială, ceea ce este mult peste ce poate un om să audă. Cu frecvența corespunzătoare notei muzicale respective putem să calculăm lungimea de undă și să găsim un interval în care se potrivește pentru reprezentarea culorii.

Algoritmul ales pentru a converti lungimile de undă în culori folosește modelul RGB<sup>16</sup> și pentru fiecare interval de culoare (în total 6 culori) calculează valorile acestora folosind și o corecție gamma. Se poate vedea un exemplu din acest algoritm pentru culoarea roșie în figura 36. Datorită faptului că valorile RGB trebuie să fie cuprinse între 0 și 255, la sfârșit fiecare valoare se va înmulți cu 255 și se va returna un vector cu trei valori. Reprezentarea acestor culori se face cu ajutorul unui ImageView astfel se va folosi metoda `setBackgroundColor()` unde se vor da ca parametrii cele trei valori calculate. Pentru că programul rulează pe mai multe fire de execuție,

---

<sup>16</sup>Modelul de culoare roșu-verde-albastru

```

else if (waveLength >= 645 && waveLength <= 750) {
    Double attenuation = 0.3 + 0.7 * (750 - waveLength) / (750 - 645);
    red = Math.pow((1.0 * attenuation), gamma);
    green = 0.0;
    blue = 0.0;
}

```

Figura 36: Exemplu de calculare a valorilor RGB

iar calcularea valorilor RGB se întâmplă pe un thread separat pentru a nu-l bloca pe cel principal, trebuie să avem în vedere faptul că nu putem să facem modificări pe UI atâta timp cât noi suntem pe un fir de execuție "muncitor" (adică care nu se ocupă de aspecte cum ar fi desenarea UI-ului sau răspunderea la interacțiunile utilizatorilor). Pentru a rezolva această problemă am utilizat metoda `runOnUiThread()`. Primind ca parametru un nou `Runnable`, metoda determină executarea codului pe firul principal de execuție. Apelarea acestei metode este posibil numai în cazul în care suntem în clasa `MainActivity`, fiind o metodă a obiectului `Activity`.

Fiecare notă muzicală dintr-o octavă va avea culori diferite ceea ce înseamnă că nu se va diferenția prin culori faptul că nota cântată a fost una adâncă sau înaltă, acest lucru putând fi diferențiat numai prin vibrațiile simțite. Datorită faptului că frecvența inițială se înmulțește până când rezultatul este o una la care ochiul uman ar percepe culorile, secvența culorilor dintr-o octavă nu va urmări în totalitate ordinea culorilor din spectrul vizibil. Asta înseamnă că prima notă din octavă, care ar trebui să aibă cea mai mică frecvență și cea mai mare lungime de undă, nu va avea culoarea roșie. Însă se poate observa diferența minimală de culori dintre unele note adiacente. De exemplu notele fa, fa# și sol au toate o tentă de culoare roșie. Exemplele de culori pentru fiecare notă pe care le-am obținut în urma implementării algoritmul se pot observa în figura 37.

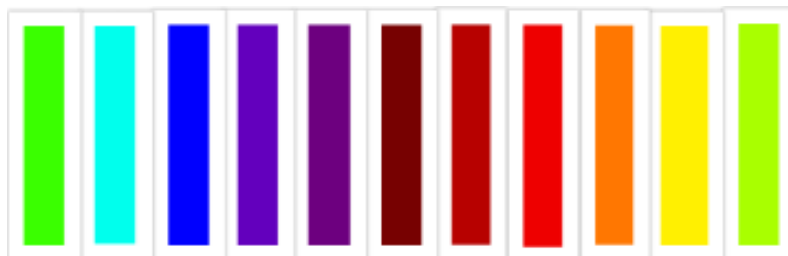


Figura 37: Rezultatul reprezentării notelor muzicale în culori

## 5 Concluzii

Dezvoltarea unei aplicații ce ține de muzică și vine în ajutorul persoanelor cu deficiență de auz este un subiect sensibil și poate fi puțin mai greu de abordat datorită faptului că e greu să știi cum percep persoanele respective aceste lucruri. În cazul acestui proiect, unde poate conta sincronizarea între notele muzicale cântate și culorile, vibrațiile simțite, este important nu doar codul scris în spatele programului ci și arhitectura cu care au fost concepute instrumentele folosite. Datorită faptului că toată aplicația are la bază un instrument muzical, modul în care acesta funcționează poate fi un pas crucial în reușita dispozitivului dezvoltat. Pe parcurs am întâmpinat mai multe dificultăți atât pe partea aceasta cât și pe partea dezvoltării codului și mai ales pe partea de hardware, unde cu siguranță pot veni niște îmbunătățiri în ceea ce privește structura și design-ul acestuia. Datorită faptului că valorile alese pentru reprezentate vibrațiilor și culorilor în această aplicație au fost instinctive, rezultatele finale sunt mai mult subiective. Chiar dacă haptica folosită în realizarea acestui proiect servește pentru o anumită categorie de oameni, ar putea fi și pentru noi o experiență încercarea unei asemenea dispozitiv.

Cu siguranță se poate spune că internetul lucrurilor muzicale dă o altfel de percepție despre tot ce înseamnă muzică și conectarea acestuia la obiectele, dispozitivele ce le folosim în fiecare zi. Ne deschide o lume plină de oportunități noi și ne oferă posibilitatea de a ne duce creativitatea la un alt nivel și de a încerca lucruri noi. Muzica poate juca un rol important în viața noastră datorită influenței pe care o aduce asupra noastră. Îmbinarea acestuia cu tehnologiile prezente și crearea unor aplicații bazate pe inteligență artificială, realitate augmentată sau tehnologii bazate pe haptici (cum e și în cazul nostru) ar duce la noi experiențe și provocări în domeniul informaticii.

## 6 Bibliografie și webografie

- [1] Asynchronous socket handler. <https://docs.python.org/2/library/asyncore.html>, accesat pe 12/05/2020.
- [2] Cele mai mari companii ce utilizează limbajul de programare python. <https://realpython.com/world-class-companies-using-python/>, accesat pe 29/05/2020.
- [3] Conctarea corectă a cablului midi la pian. <https://smallbusiness.chron.com/use-midi-cable-out-plugs-49492.html>, accesat pe 15/05/2020.
- [4] Cum percep oamenii surzi muzica. <https://medium.com/@rachelelainemonica/how-deaf-people-experience-music-a313c3fa4bfd>, accesat pe 10/05/2020.
- [5] Descrierea metodelor prin care sunetele se pot transforma în culori. [https://www.flutopedia.com/sound\\_color.htm](https://www.flutopedia.com/sound_color.htm), accesat pe 05/06/2020.
- [6] Descrierea modulării lățimii pulsului. <https://www.analogictips.com/pulse-width-modulation-pwm/>, accesat pe 15/05/2020.
- [7] Firele de execuție în limbajul de programare java. <https://dzone.com/articles/java-thread-tutorial-creating-threads-and-multithr>, accesat pe 28/05/2020.
- [8] Formatul mesajelor MIDI. [https://www.songstuff.com/recording/article/midi\\_message\\_format/](https://www.songstuff.com/recording/article/midi_message_format/), accesat pe 29/05/2020.
- [9] GPIO. <https://www.raspberrypi.org/documentation/usage/gpio/>, accesat pe 22/05/2020.
- [10] Introducere despre motoarele de vibrații. <https://www.precisionmicrodrives.com/vibration-motors/>, accesat pe 24/05/2020.
- [11] Mido - obiecte MIDI în limbajul de programare python. <https://mido.readthedocs.io/en/latest/>, accesat pe 18/05/2020.

- [12] Tipuri de mesaje midi. <https://www.cs.cmu.edu/~music/cmsip/readings/MIDI%20tutorial%20for%20programmers.html>, accesat pe 27/05/2020.
- [13] James Cusick, William Miller, Nicholas Laurita, and Tasha Pott. Design, construction, and use of a single board computer beowulf cluster: Application of the small-footprint, low-cost, insignal 5420 octa board. *Arxiv*, 12 2014.
- [14] Hana Esmaeel. Threads and multithreaded in java. 11 2019.
- [15] Syed Ibrahim. The electromagnetic spectrum, 01 2007.
- [16] Michael Lombardi. *Frequency Measurement*, page 24 p. 02 1999.
- [17] Stefano Papetti and Charalampos Saitis. *Musical Haptics: Introduction*, pages 1–7. 05 2018.
- [18] Ahamed Shibly. Android operating system: Architecture, security challenges and solutions, 03 2016.
- [19] Luca Turchet, Carlo Fischione, and Mathieu Barthet. Towards the internet of musical things. 07 2017.