

А.Е. Грошихин
Научный руководитель: А.А. Фомин
Муромский институт (филиал) Владимирского государственного университета
602264, Владимирская обл., г. Муром, ул. Орловская, д. 23
E-mail:lexajsoft@yandex.ru

Разработка программного обеспечения для устройства «Surfancy»

Сенсорные экраны, всевозможные тач-панели и прочие решения интерактивного взаимодействия все глубже проникают в нашу жизнь. Начиная со смартфона и заканчивая банкоматами с сенсорным экраном. Все эти решения жестко привязаны к определенному устройству и не могут быть модернизированы без вмешательства специалистов, а также имеют ограниченную и достаточно небольшую область работы.

Ключевые отличия сенсорной системы Surfancy от любых других систем заключаются в следующем:

- 1) возможность сделать интерактивной любую поверхность;
- 2) большая площадь рабочей зоны от 1м² до 6м²;
- 3) простая масштабируемость системы;
- 4) основным направлением применения данного устройства возможность сделать любую поверхность сенсорной.

Программное обеспечение позволяет работать с устройством Surfancy, программа подключается к устройству по USB и принимает данные. Эти данные представляют набор координат, которые сообщают, в каком месте было зафиксировано перемещение.

Контент

В программе можно создавать проекты, и в каждом проекте несколько папок, которые будут содержать медиа контент для проигрывания. Каждую папку можно откалибровать область работы на устройстве, и если во время рабочей программы ткнутся пальцем в область, где была отмечена папка, то произойдет проигрывание контента из этой папки.

Статистика

В данном приложении также предусмотрена возможность сбора статистики по каждой папке. Для просмотра статистики требуется указать временной период и программа покажет, какое количество, раз была нажата та или иная папка, это хорошо тем, что можно использовать эту статистику для уточнения, что клиенту нужно больше всего. Так же в статистике предусмотрена тепловая карта, в которой отображаются все нажатия, которые были произведены в указанный период.

Touch-screen

В данной программе предусмотрена возможность использовать устройство Surfancy, как устройство ввода подобного мыши. Для корректной работы потребуется откалибровать рабочую область и выбрать монитор на котором будет управляться курсор.

В качестве среды разработки использовалась MicrosoftVisualStudio 201. Язык программирования – C#.