

0820 開會內容(LedCube 組)

進度報告:

●網頁設計方面:

這禮拜有試過 IFTTT 以及利用 Google Site 來當作我們 LedCube 的網頁架設，不過兩個的進展都不怎麼順利，以下將會依序報告。

※IFTTT:

它是可以在兩個平台之間作為監聽者和發送者的橋樑，舉個例子就像是 Observer，當 IFTTT 有監聽到 A 的某個狀態發生時就會去告訴 B 要做甚麼是(典型範例:當 IFTTT 觀察到明天的天氣預報是雨天時，IFTTT 就會發送一個通知到我的手機裡提醒我明天要帶傘)，算是非常不錯的功能，不過卻完全忘記了一件事情，他發送與接收的服務目前都是固定的，也就是那些服務都是官方給的，新增困難，目前沒有辦法透過 IFTTT 去更改網頁的內容，或是發送訊息到某個 ip 位置。我在想有可能就要回歸到用電腦去取得天氣資料，然後再發送訊號給 Arduino 之類的方式。

※網站架設:

Google Site 所提供的網頁設計，雖然相當方便，不過卻限制相當的多(正確來說是多過頭了)他只有提供 4 種頁面(首頁、公告欄、檔案櫃、清單)而只有首頁可以插入 Html 標籤(連 JavaScript 和 PHP 指令都不能)，而且檔案櫃是只有協作平台的擁有者才能上傳檔案，其他人只能下載(光這一點就已經完全沒有辦法利用這個平台來做網頁了)，這意思已經快接近是只能寫靜態的網頁，供別人瀏覽，除了留言板以外已經沒有別的地方可以跟使用者互動了，所以我大概到上禮拜六晚上放棄 Google Site，然後開始在找尋其他可以做符合我們網站需求的方式，但是到最後搜尋也還是沒有結果，就只好選擇最後一個方法，自己架設，目前是用一個外國蠻有名的免費伺服器，2freehosting.com(簡稱 2fh)，2fh 提供免費的空間可以讓我們架設網站(20GB 免費空間以及每個月 150GB 的流量)，可以支援 html、JavaScript、PHP(只有 ASP 不支援，據說好像是只有 Windows Server 才會有支援)，而 2fh 還有 MySQL 可以讓我們使用，後台的話則是使用 cPanel，所有環境都在註冊時就全部搞定，算是非常的方便，有了這些工具，網頁架設就不會非常的麻煩，目前我已經有一些網頁的原型了(<http://nhuledcube.3eeweb.com/>←暫時的臨時網頁)，其原型是利用 Zyro 提供的網頁範例，不過缺點就是 Zyro 所給的網站也是靜態的(透過他們的架設程式)，所以我在禮拜一禮拜二就開始修改網站的 Source Code，目前加入一些 JavaScript(當頁面解析度變更時會自動調整其公告欄的樣子)和 PHP(首頁上面的公告全部都是從 MySQL 所取得出來的，不是固定上面)以及調整一下介面(公告欄裡的公告太多時他可以 Scroll)，做這些的用意主要是熟悉一下網站的開發方式(PS:除了 ASP.net 以外其他都沒學過，而 ASP.net 又是那種元件拉一拉就 OK，HTML 的標籤幾乎都不用管他，這次網站還需要自己管 Html 標籤的放置位置等，更不用說 JavaScript 和 PHP 了，這些都算是一個全新的東西，要花一點時間來學習.....，不過不用全部自己做算是非常的幸運)。

JavaScript& PHP 展示:



圖 1.目前已經可以讓 UI 自動調整其樣式，以後在維護網站只需要輸入資料到資料庫，剩下的網頁會自動排版

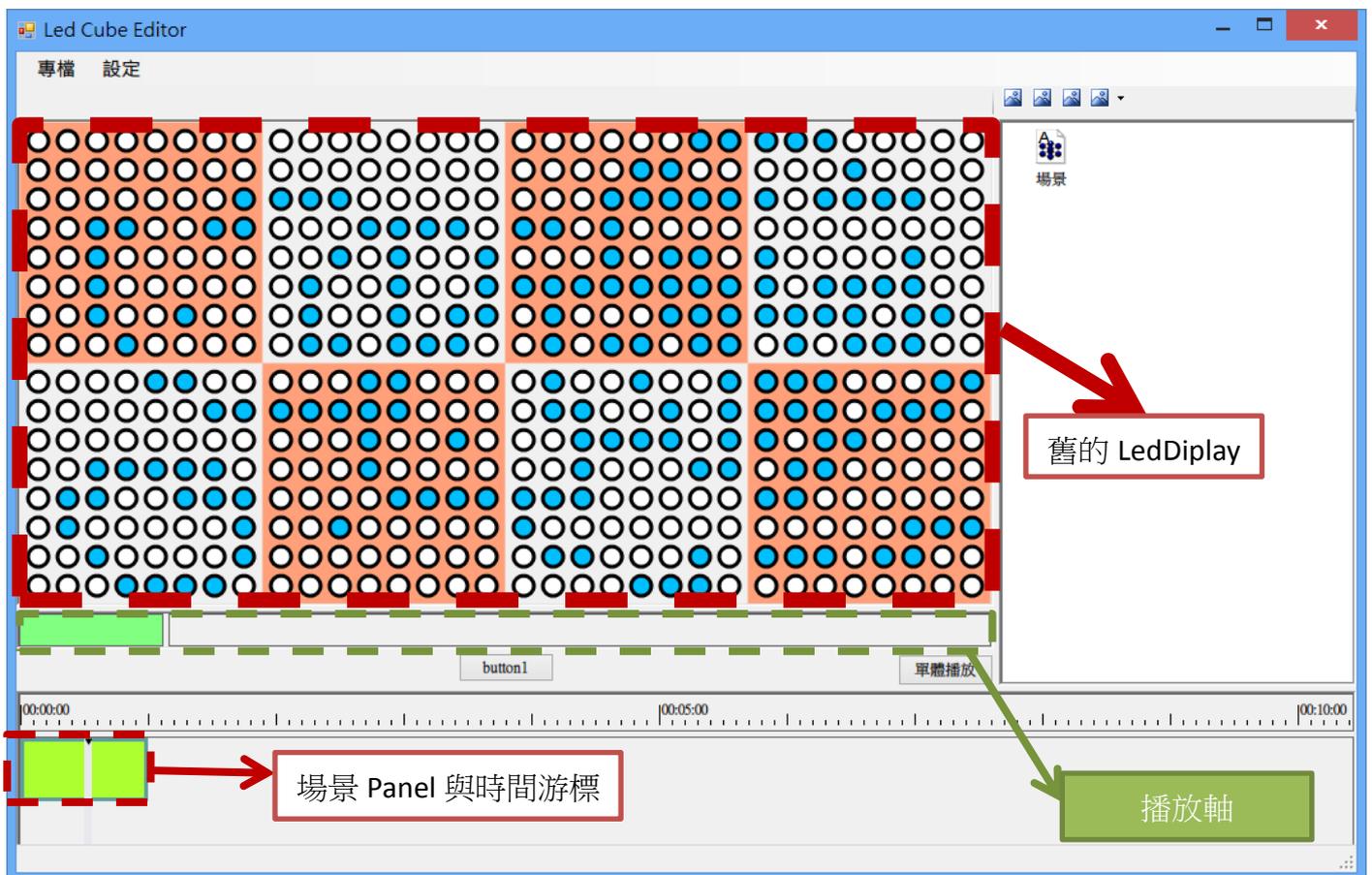


圖 2.當瀏覽器大小變更時會自動更改其主頁面的大小



圖三.當內容太多就會啟用 Scroll 的功能

●LedCube 動畫編輯器:



這禮拜主要是把舊的 LedDisplay 整合在新的裡面，並且能夠自由編輯，以及在目前可以在 LedCube 上播放編輯器所點出來的動畫，而在全景方面則是嘗試加入場景 Panel 在上面，不過因

為時間游標的 Panel 無法達到完全透明(C#中的並無提供透明)，所以會看起來很怪(如圖片中，會看到一條線，有試過設定顏色，但是好像沒用)，目前想到的解決方法就是直接將每個 Panel 都畫出對應的游標，這樣就可以在上面畫出線。最後一個就是將播放軸換成新的樣式讓他更符合 UI。

以上是 UI 介面的進度，而在整體程式碼架構方面則是將部分程式碼再進行包裝，使其在以後會更好維護以及擴充，不過在編寫程式碼的時候有遇到一個問題，怕程式碼過度包裝而無法被其他函式呼叫(即呼叫困難，EX:原先糖果是放在很亂的桌上，取得容易，現在將它放在有需要鑰匙的箱子裡，會變得很安全，不過很難取得)，這部分可能等最後優化的時候再想辦法處理。

下週預計進度：

網頁設計:先將網站架設起來，可以讓使用者透過網站上傳動畫及下載動畫。

LedCube 動畫編輯器:將全景時間軸做到可以完整編輯(可以將許多場景做連結)