



機能仕様書

GameController_Converter

Ver1.0.0

発行日 2018年08月6日
公立大学法人会津大学
株式会社 FSK

目次

1. はじめに.....	1
1.1. 開発環境.....	1
1.2. 使用機器.....	1
2. RTC 構成、静的事項.....	2
2.1. モジュール名.....	2
2.2. 機能概要.....	2
2.3. コンポーネント図.....	2
2.4. ポート情報.....	2
2.5. コンフィギュレーション情報.....	2
3. RTC 振る舞い、動的事項.....	3
3.1. アルゴリズム.....	3
3.1.1. onActive.....	3
3.1.2. onExcute.....	3
3.1.3. onDeactive.....	3

1. はじめに

1.1. 開発環境

言語・環境		バージョン	補足
OS	Windows	Windows7	-
開発言語	C++	visual studio 2013	-
RT ミドルウェア	OpenRTM-aist-C++	1.1.2	-
ライブラリー	なし	なし	-

1.2. 使用機器

名称	補足
なし	-

2. RTC 構成、静的事項

2.1. モジュール名

GameController_Converter

2.2. 機能概要

RTC_GameController に接続してアナログスティックの値を EV3 用の 2 次元速度ベクトルに変換して出力する。

2.3. コンポーネント図



2.4. ポート情報

A)Inport

名称	型	説明
Analog	RTC::TimedDoubleSeq	アナログ値を取得

B)OutPort

名称	型	説明
vel	RTC::TimedVelocity2D	2次元速度ベクトルを出力

2.5. コンフィギュレーション情報

名称	型	デフォルト値	説明
AnalogRate	int	20	2次元速度ベクトルの倍率

3. RTC 振る舞い、動的事項

3.1. アルゴリズム

3.1.1. onActive

- 1) 2次元速度ベクトル初期化

3.1.2. onExcute

- 1) アナログスティックの値が更新されているか確認。更新されている場 2)。されていない場合は以降の処理なし
- 2) アナログスティックの値を読み込む
- 3) アナログスティックの値を EV3 用の 2次元ベクトルの値に変換する
- 4) 2次元速度ベクトルを出力

3.1.3. onDeactive

なし

著作権

本文書の著作権は公立大学法人 会津大学に帰属します。

この文章のライセンスは以下のとおりです。

[クリエイティブ・コモンズ 表示 2.1](https://creativecommons.org/licenses/by/2.1/jp/)

<https://creativecommons.org/licenses/by/2.1/jp/>

