

Candidato: Curiale Alessandro
Azienda: SAMT
Periodo: 09.09.22 → 23.12.22
Presentazione: 20.01.23

Situazione Generale

Questa documentazione contiene tutto quello che sono riuscito a fare sul progetto assegnatomi, inoltre potrete vedere la pianificazione tramite gantt.

Questo progetto purtroppo non è stato completato ma potete fin dove sono arrivato e quali problemi ho riscontrato.

Questo progetto doveva essere un applicativo ricreativo per divertirsi ma alla fine non è altro un applicativo che permette all'utente di vedere le webcam collegate, vedere dei frutti saltare senza la possibilità di interagirvi.

Ho avuto parecchi problemi causati da litiengine, ho speso molte ore su questa libreria perché mi sembrava un'opportunità per imparare ad usare quella libreria:

- Ho perso molto tempo a documentarmi su questa libreria anche se possedevo una documentazione fatto male e a volte mancavano dei punti senza la quale ho dovuto improvvisare.
- La parte più rognosa è stata quella del tempo di compilazione, ogni volta che modificavo il programma e volevo testarlo, dovevo attendere minimo 4.31min per poi attendere altri 2 min per l'avvio del programma.

Mi sono ritrovato a rifare il progetto con quattro settimane alla consegna dove dovevo rifare tutto tranne la gestione dei thread.

Risultati

Il risultato finale è deludente, speravo di riuscire a fare di più, ma sono consapevole che oltre ad essermi perso a causa di Litiengine in classe non ho lavorato pienamente sul mio progetto, ma vagavo per l'aula aiutando un po' i miei compagni.

Il Fruit Ninja sviluppato, una volta avviato il gioco, genera solamente i frutti in modo casuale, manca lo sviluppo dell'algoritmo per il rilevamento delle mani, sono riuscito a implementare un algoritmo per rilevare la pelle.

C'è la possibilità di visualizzare i dispositivi webcam collegati senza la possibilità di selezionarne uno effettivamente.