Cahier des charges :

# Interface Kinect / Implémentation de la classe Kinect

* L'interface Kinect doit permettre trois mouvements de base :
* La main immobile, ou à plat pour immobiliser les écrans virtuels.
* La main sur le côté permettant de passer à l'écran virtuel en lui faisant faire une rotation (90° ou – 90°)
  + En particulier dans le meilleur des cas l'utilisateur peut faire un mouvement de balayage avec sa main
  + Dans le pire des cas l'utilisateur place sa main sur un côté ou un autre de la Kinect.