

Instruções

Caroline B. do E. Santo; Mahaira S. de Souza; Thiago de S. Messias.
Bacharelado em Ciência da Computação
Projeto Integrador III - AirDrums

1 Resumo

De acordo com o proposto na disciplina de Projeto Integrador III, a partir do estudo e aplicação de algoritmos relacionados a visão computacional, indiretamente através da biblioteca multiplataforma OPENCV, foi desenvolvido o AirDrums, uma bateria em forma de jogo, onde o jogador deve seguir uma sequência de passos para tocar a música e passar de nível. Para isso, foi utilizada a biblioteca gráfica allegro 5 e a linguagem de programação C-99.

Este documento contém os passos para a compilação do jogo AirDrums.

Será necessário obter:

- Uma baqueta com a ponta na cor azul;
- Uma baqueta com a ponta na cor vermelha;
- Uma camera.

2 Instalando Allegro 5

Seguir o procedimento:

https://wiki.allegro.cc/index.php?title=Install_Allegro5_From_Git/Linux/Debian

3 Instalando OPENCV

Seguir o procedimento:

http://docs.opencv.org/doc/tutorials/introduction/linux_install/linux_install.html

4 Instalando o Github

Seguir o procedimento:

<https://help.github.com/articles/set-up-git/>

5 Acesso ao repositório do AirDrums

Depois de ter realizado todas as instalações acima, acessar o link do repositório no git:

<https://github.com/CarolineBomfim/BCC-1s15-PI3-AirDrums>

6 Clonando o repositório

No terminal, digitar:

- git clone <https://github.com/CarolineBomfim/BCC-1s15-PI3-AirDrums>

7 Compilando o jogo

```
usuário@usuário: /BCC-1s15-PI3-AirDrums$  
usuário@usuário: /BCC-1s15-PI3-AirDrums$ cd game  
usuário@usuário: /BCC-1s15-PI3-AirDrums/game$ make  
usuário@usuário: /BCC-1s15-PI3-AirDrums/game$ ./AirDrums
```