Osservazioni:

Limiti imposti da mediapipe:

1. **Framerate limitato**: comprensibile contando che siamo su dispositivi mobile, meno elaborazioni facciamo meno batteria viene consumata]
2. **Dati imprecisi quando non tutte le dita vengono mostrate**: se si mostra una gesture che non espone tutte le dita bene in vista(pollice in su) e si muove la mano cambiando punto di vista, le coordinate rilevate dalla libreria non rimangono coerenti
3. **Applicazione basata su immagini ben illuminate**: se lo stream video manca di luminosità l’accuratezza del rilevamento cala drasticamente (problema noto nel mondo di computer vision)

Limiti della nostra soluzione:

1. **Consumo batteria relativamente elevato:** per una app mobile porre attenzione ai consumi è fondamentale
2. **Lentezza di gesture:** essendo il framerate limitato bisogna effettuare le gesture con calma per stare dietro alle elaborazioni
3. **Gesture non eccessivamente elastiche:** L’applicazione utilizza le proporzioni usano come riferimento la lunghezza fisica del dito medio fino ad arrivare al centro del polso, tutte le altre misure rilevate sono comparate con quella. Dal punto di vista teorico dovrebbe funzionare su tutte le mani, ma, dovendo discriminare le gesture in modo abbastanza rigido per evitare che gesture differenti si confondano tra di loro, per effettuare correttamente i segni in alcuni casi le dita vanno orientate in un modo specifico (crab gesture= il pollice deve essere particolarmente inclinato(vincolo posto per non confondere tale gesture con il pinch))