Rapport du Projet casse-brique

1. Présentation de l’interface utilisateur

Au niveau des interactions possible avec l’utilisateur, l’utilisateur peut bouger sa main dans la zone d’analyse délimité dans le champ de la webcam pour pouvoir déplacer le palet en fonction de l’amplitude du geste fait et capté par la caméra.

1. Dossier de conception
2. Etat de finalisation de l’application

Les fonctions qui ont été validées :

* Tous les affichages du plateau de jeux sont opérationnels (affichage de la balle, du palet, des murs et des briques)
* L’ensemble de fonctions qui permet l’analyse des mouvements de la main de l’utilisateur pour pouvoir bouger le palet en conséquence
* Les fonctions de destruction des briques

Les fonctions qui ne sont pas finalisées :

* Les fonctions de déplacement de la balle
* Les fonctions de gestion de collisions de la balles (implémentées mais pas testées)

Les bogues qui subsistent :

* Quelques petits soucis de calibrages dans l’affichage des différents éléments du plateau de jeux (pas parfaitement alignés)
* Les à-coups dans les déplacements du palet