

# Protocols uitgeschreven

Bij de output hebben we de kleine installatie zoals worm en tiles. Worm wordt bestuurd via de Leap die gebruikt maakt van de software processing en geprojecteerd via visuals die gebruikt maakt van VDMX en processing om dit te verwezenlijken. Tiles daarin tegen dient als obstakel en wordt geactiveerd via de makey makey die op zijn beurt gebruik maakt van processing.

Vervolgens hebben we de spelletjes woord en wall die samengevoegd zijn geweest en HSB, deze spelletjes dienen als out en input. Het spelletje Woord wordt voorgesteld via de HMD die gebruikt maakt van unity en deze kan bestuurd worden via een makey makey die op zijn beurt gebruikt maakt van processing. Vervolgens is het woord spelletje gelinkt met het wall spelletje ( codeslot ) die dan in werking gaat via een makey makey die ook gebruikt maakt van de software processing. Het spelletje van HSB maakt gebruik van de Leap (processing) en de oculus rift (unity).

Tot slot hebben we het sleutel spel die als input dient gebruikt te worden. Deze krijgt de output van de andere spelletje. Het sleutel spel maakt gebruik van de leap die hier ook op zijn beurt gebruik maakt van de software van processing.

Alles wordt met elkaar gecommuniceerd via de osc nmdclient. In deze nmdclient is dan ook al een database verwerkt.

