



Billet du 1 février 2015

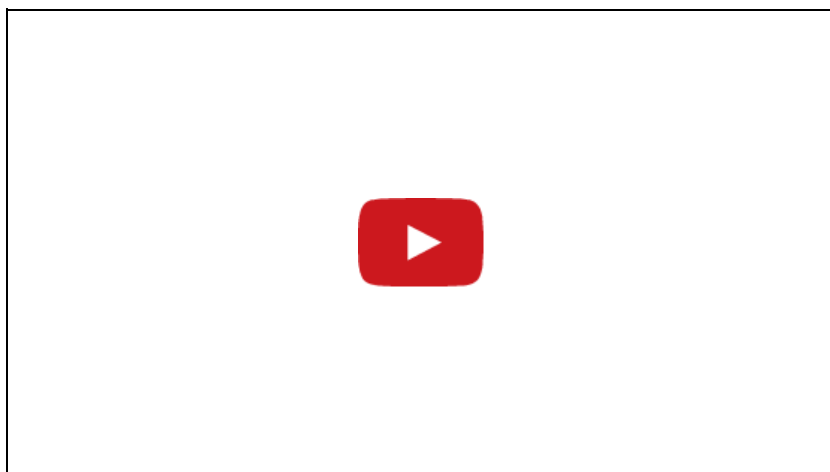
Résultats des recherches de la journée

- Obtention du code de M.Filkov pour agripper
- Tests du code

Obtention du code de M.Filkov pour agripper

Nous avons obtenu une réponse de la part de M.Filkov nous donnant un accès direct à son code. Il nous a autorisé l'utilisation dans le contexte d'éducation actuel, mais celui-ci ne peut être réutilisé pour un projet commercial ou repartagé à d'autres développeurs.

Comme promis, le code contient donc un « wrapper » pour Unity permettant l'utilisation de fonctionnalités du SDK de Microsoft. On peut donc accéder aux méthodes pour valider le geste « agripper » qui a été implémenté dans le SDK 1.7.



Il est important de noter que ce code permet l'utilisation de fonctionnalités offertes par Microsoft. Il s'agit uniquement de les implémenter dans Unity. Les exemples de gestuelles servent de références uniquement et devront être modifiés afin de répondre à nos besoins. Nous ne voulons pas uniquement réutiliser le code offert par le professeur.

PAGES

[Proposition de recherche](#)
[Devis technique de l'outil](#)
[Description de l'outil](#)
[Code de l'outil](#)

BILLETS

[26 janvier 2015](#)
[28 janvier 2015](#)
[29 janvier 2015](#)
[1 février 2015](#)
[2 février 2015](#)
[4 février 2015](#)
[5 février 2015](#)
[9 février 2015](#)
[11 février 2015](#)
[12 février 2015](#)