



Billet du 5 février 2015

Résultats des recherches de la journée

- Implémentation du clap
- Début de l'implémentation du swipe
- Début de l'élaboration d'une machine à états pour les gestuelles

Implémentation du clap

Philippe a complété l'implémentation du mouvement de type clap dans le prototype. Celui-ci doit servir à réduire la grosseur de la palette de l'opposant ou agrandir notre propre palette. Le mouvement est reconnu avec succès. Étrangement, nous avons un certain problème avec l'émulateur Kinect. Le mouvement est reconnu avec la véritable Kinect, mais l'enregistrement fait à partir de l'émulateur n'est pas reconnu. De plus, le mouvement est reconnu dans notre scène Unity de tests, mais pas dans la scène de jeu.

Nous en sommes encore au début pour cette fonctionnalité.

Début de l'élaboration d'une machine à états pour les gestuelles

Afin de nous assurer que les gestuelles n'empiètent pas les unes sur les autres, nous devons créer une machine à état qui permet d'avoir une gestuelle à la fois et de calibrer la gestion de mouvements. Il n'y a pas encore d'élément concret pour la machine à états. Des discussions et élaborations préliminaires ont eu lieu.

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](#)