



Billet du 2 février 2015

Résultats des recherches de la journée

- Tentative d'intégration du « grip » dans le projet
- Début du code des gestuelles

Tentative d'intégration du « grip » dans le projet

Pierre-Olivier a tenté d'intégrer le code du grip dans le jeu Pong à l'aide du code obtenu lors 29 janvier dernier.

Les résultats sont peu concluants. Plusieurs approches ont été prises. Nous avons premièrement tenté d'utiliser tout simplement le « wrapper » de M. Rumen Filkov. Lorsqu'utilisé conjointement avec le « wrapper » d'origine utilisé pour notre jeu (voir le billet du 26 janvier 2015), celui-ci tente de réinitialiser la Kinect. En réalité, les deux « wrappers » doivent initialiser la Kinect afin de pouvoir être utilisés. La machine doit être initialisée par chacune des librairies, sinon, les autres méthodes ne seront pas fonctionnelles. Il y a donc automatiquement un conflit.

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](#)