Técnicas Avanzadas de HCl con Uso de Rastreadores de Ojos y Manos

Responsable Académica:

Ing. GUERRERO, Marcela Alejandra

<u> 1788) | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 788 | 78</u>

THE

HARRY POTTER

GAME

Alumnos:

de la Puerta Echeverría, María

Legajo: 50.009

Fontanella De Santis, Teresa Natalia

Legajo: 52.455

Marseillan, Agustín

Legajo: 50.134

OBJETIVO

El presente trabajo consiste en el desarrollo de una aplicación que utilice el dispositivo Leap Motion.

Como la consigna exigía que dicho trabajo fuese original, se optó por darle un toque mágico a este proyecto, eligiéndose realizar "The Harry Potter Game".

El propósito de este juego es efectuar un hechizo de magia para mover un objeto.

■ <u>IMPLEMENTACIÓN</u>

Para llevar a cabo este proyecto se consideraron las siguientes pautas:

- Lenguaje Java.
- Librería de Java para Leap Motion "LeapJava.jar".
- Biblioteca gráfica Swing para Java -para la interfaz gráfica-.
- Se adicionaron a las clases pertinentes a Leap:
 - ImageManager: para proveer un manejo sencillo de las imágenes utilizadas en el programa; y
 - AudioManager: para controlar los sonidos de la aplicación.

■ FUNCIONALIDADES

Al requerirse dos funcionalidades diversas que usaran al menos dos gestos distintos, se emplearon:

- El circle gesture: se utiliza conjuntamente con una tool -la varita mágica- para realizar el hechizo "Wingardium Leviosa" que hará que una pluma, presente en la pantalla, levite. La pluma subirá mientras se ejecute este gesto y seguirá a la tool a través de la pantalla. Una vez que se deje de ejecutar el gesto, la pluma desciende, producto de la gravedad.
- ② El swipe gesture: tiene la funcionalidad de cambiar el fondo de pantalla y así navegar por los diferentes castillos de Hogwarts.

Actualmente se ofrecen sólo tres opciones de fondo de pantalla, pudiendo ser ampliadas en un futuro, mediante la simulación de un cambio de niveles en el juego.

Es factible realizar este gesto hacia ambos lados.

MANUAL DEL USUARIO

Para iniciar el juego es necesario conectar el dispositivo Leap Motion, luego posicionarse en el home del proyecto y finalmente ejecutar en consola:

- ./harryLeap.sh (en Unix y Mac)
- ./harryLeap.exe (en Windows)