由图可以发现就平均操作时间而言，实现是最快的，手势其次，按钮最慢，这与预估也符合。

在用户主观评价方面，实现控制与手势的及时性是非常优秀的，容易程度上视线距离手势按钮呈现递减趋势，符合客观实际，而我们新定义的手势动作在自然度、控制感和喜欢程度上有着显著优势。

在误触率的测试上，主要是手势中的投掷动作会由误触发的操作，但是发生次数较少，或许与模型训练精度有关。

**单因素方差分析不同交互方式对各类指标的影响**

不同交互方式对时间影响：P-value=2.05974E-11 < 0.05，F=26.32 > 1, 影响非常显著



不同交互方式对及时性评价影响：P-value=5.7E-05< 0.05，F=10.1058 > 1, 影响非常显著



不同交互方式对容易程度评价影响：P-value=0.1425 > 0.05 ，没有显著影响



不同交互方式对自然度评价影响：P-value=0.052534 > 0.05，没有显著影响



不同交互方式对控制感评价影响：P-value=0.00065 < 0.05，F=7.217054> 1, 影响较为显著



不同交互方式对喜欢程度影响：P-value=0.004921< 0.05，F=5.077562> 1, 影响较为显著

