

# Gesture Recognizer Documentation

## Правила игры

После нажатия кнопки старт выделяется 20 секунд времени на игру и начинается игра. Правая часть дисплея используется для отображения фигуры, которую нужно нарисовать, а левая – для рисования фигуры.

После того как мы нарисовали фигуру, получаем результат в форме картинки(правильно или нет). Эта картинка отображается в течении 0.2 секунд. И пока она отображается, отсчет времени приостанавливается и пользователь не может рисовать. Как только картинка с результатом исчезла, то появляется следующая фигура для рисования.

Если пользователь нарисовал картинку с порогом совпадения меньше 0.75(75%) или фигура вышла за пределы поля для рисования, то нарисованная фигура не засчитывается.

Если пользователь нарисовал картинку с порогом совпадения больше 0.75(75%) и фигура не вышла за пределы поля для рисования, то пользователю добавляется одно очко, добавляется бонусное время и показывается новая фигура для рисования.

После того как время будет равно 0, игра заканчивается и показывается результат.

## Настройки игры в сцене

На сцене GameScene есть объект GameManager с компонентом GameManager.

Компонент **GameManager** имеет настройки игры, которые можно изменять в Inspector:

1. TimerValue = 20  
Начальное время в секундах, которое выделяется для игры
2. MatchTreshold = 0.75  
Минимальный порог совпадения при котором фигура считается распознаной.  
Задается в диапазоне от 0 до 1
3. AnswerDuration = 0.2  
Время отображения результата распознавания на дисплее(отображается картинка правильного или неправильного ответа)

### Добавление новых фигур для распознавания

Конфигурационный файл с фигурами, которые нужно распознать, находится в папке StreamingAssets и называется **shapes\_config.xml**.

В этом файле нужно задавать точки, между которыми строятся линии. Чтобы фигура была замкнутой нужно добавить последнюю точку с такими же координатами как и первая точка фигуры. При задании координат нужно учесть диапазон значений  $x=[0..299]$ ,  $y=[0..299]$

```
<shape>
  <points>
    <point x="100" y="100"/>
    <point x="100" y="200"/>
    <point x="200" y="200"/>
    <point x="200" y="100"/>
    <point x="100" y="100"/>
  </points>
</shape>
```