



Funfair

Robert Geirhos, Robert Eisele

(BA/MA – Praktikum I&II)

CG Praktikum WS 2016/17

Motivation + Idee...



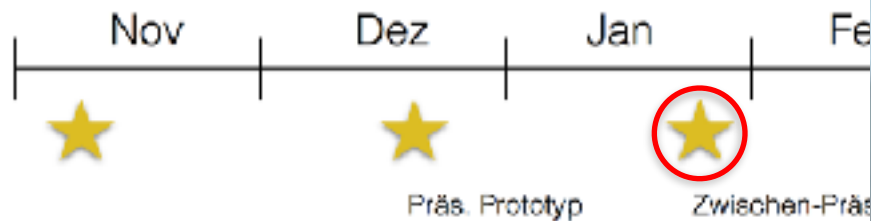
- Jahrmarkt der Spiele: Mehrere Spiele unter gemeinsamen Thema Rummel
- Innovative Spielsteuerung über Emotiv
- Steuerung, die über klassische Mensch-Computer-Interaktion hinaus geht



Die Spiele...



Rückblick über Verlauf des Projektes...



Zeitlicher Rückblick...

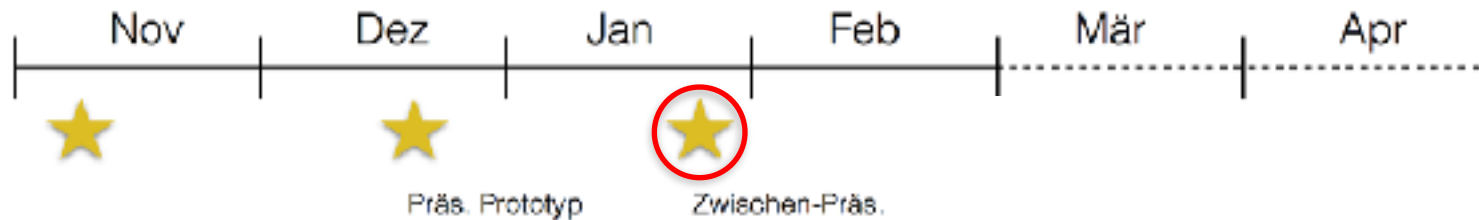
- Spiele mit Maus/Tastatur entwickelt
- Emotiv läuft seit Freitag

Probleme & Erfahrungen...

- Sensor auslesen mit SDK sehr einges
- Unstable Libraries (Firefox Plugin)
- Fehlender Support und Einstellen der Lizenz von Emotiv
- Als es klappte: Magic ;o



Rückblick über Verlauf des Projektes...



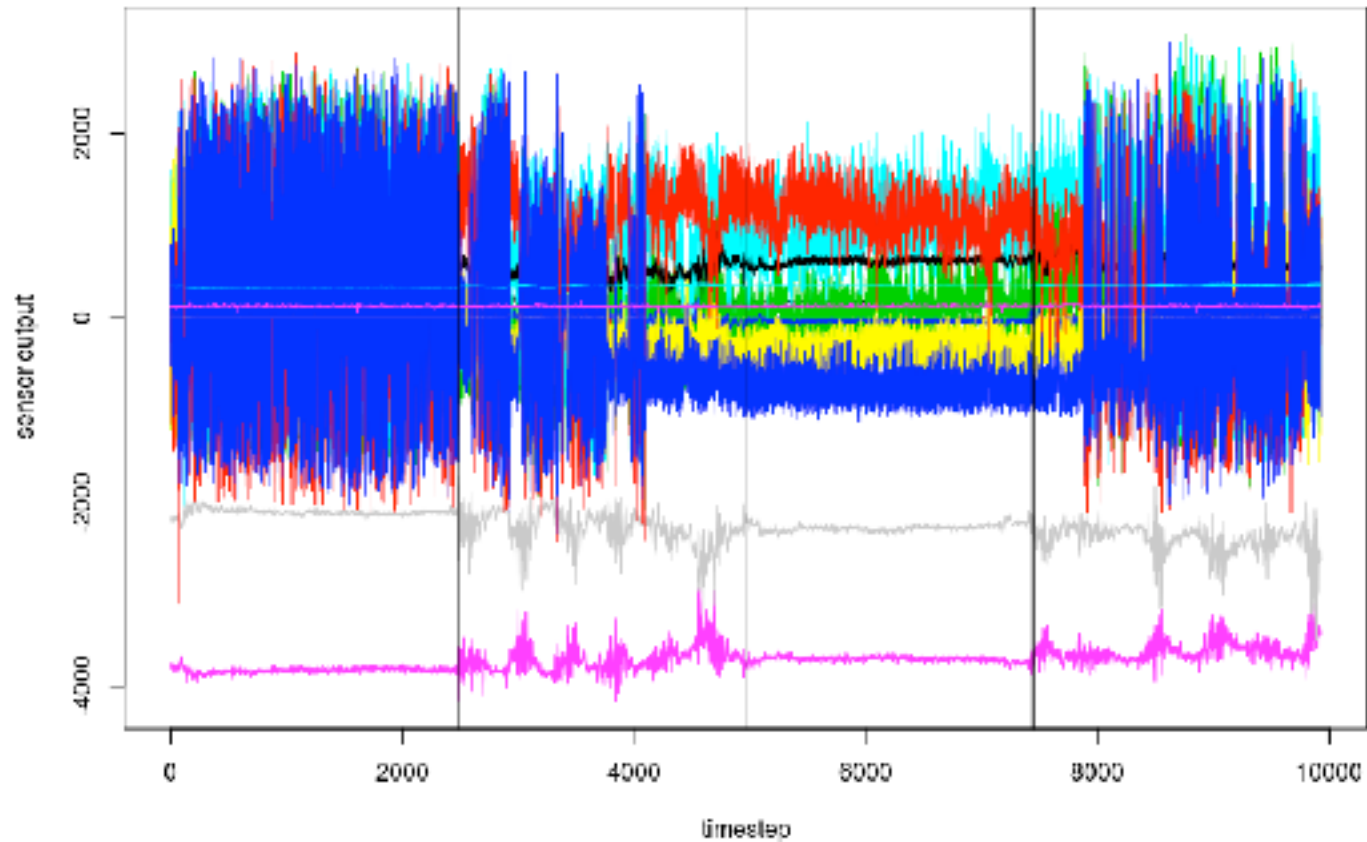
Orga & Teamarbeit

- Low-Tech, kleines Team, perfekt remote über Github
- Pair Programming via Skype & Screen Sharing

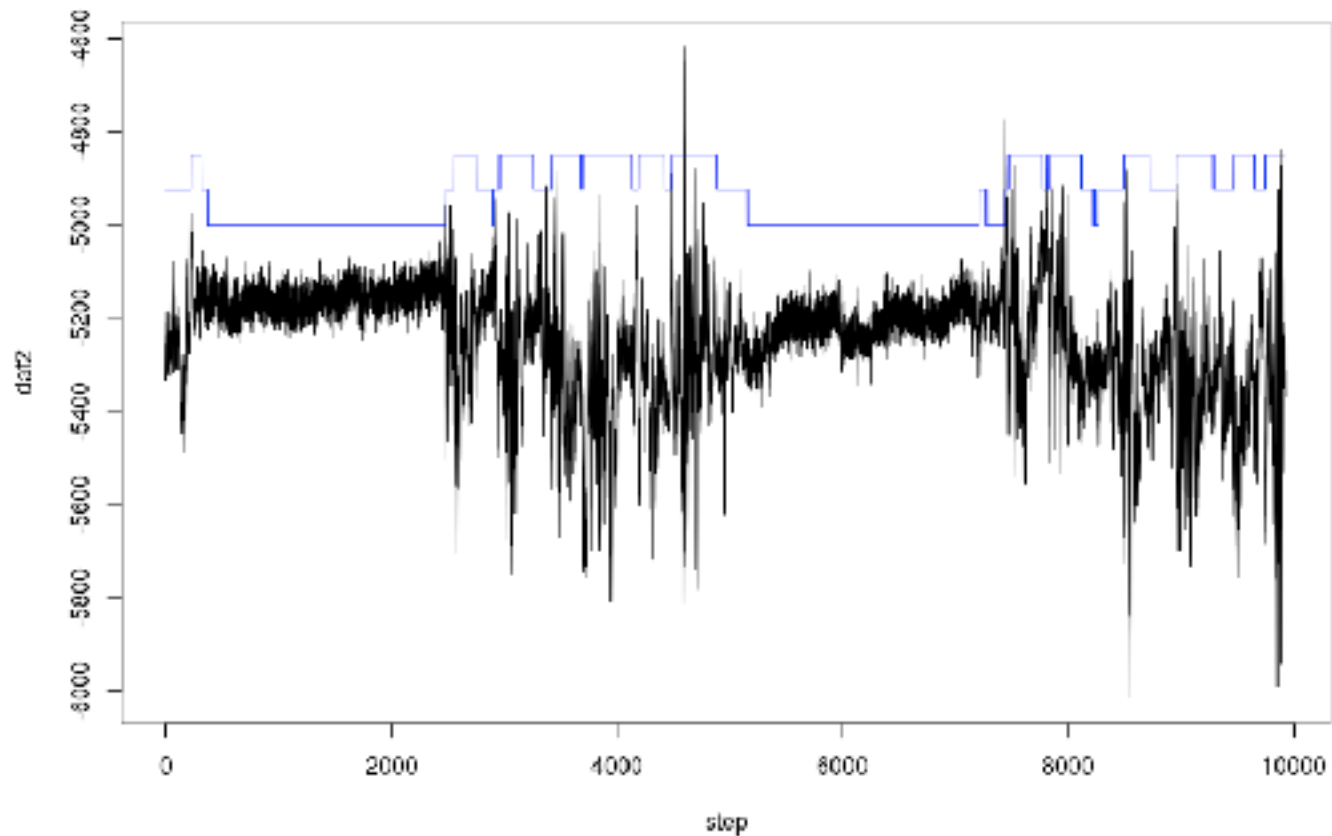
Ziel erreicht?

- 4 Spiele realisiert mit Emotiv- und Leap-Einbindung
- Robuste Features, keine Kalibrierung notwendig!

Technik: Interpretation der Sensordaten



Technik: Interpretation der Sensordaten



Ausblick

- Einzelspiele zu Themenpark zusammenfassen
- Levelcharakter und Spiel-Achievements verbessern
- Weitere Spiele hinzufügen:

Robert G.



Robert E.

