

# Projet Kinect

Jonathan Cheseaux, William Trouleau

## 1 Objectifs

### Choix et Prise en main des différentes librairies Java à Utiliser

- Pour le moteur physique 2D : Choix final JBox2D 2.1.2.2
- Pour l’affichage graphique avec OpenGL: Choix final LWJGL
- Pour la Kinect : Choix final simple-OpenNI

### Création d’un framework

- Framework qui lie les différentes libraires utilisées (Kinect, Moteur physique et Affichage graphique) et utilisable pour la suite du projet

### Objectif final: Création d’une application basée sur les fonctionnalités achevées

- 1. Application mettant en scène deux joueurs devant la Kinect, reconnus et intégrés sur le moteur physique, pouvant interagir avec des éléments du monde virtuel en 2D.
- 2. Application type "Minority Report" : Contrôle d’objets dans les 3 dimensions avec la Kinect

## 2 Avancement

### Semaine 1: 20.02.2012 - 26.02.2012

- Choix du langage de programmation: pour commencer C++ pour la multiplicité des librairies à disposition, puis pour finir Java pour notre maîtrise du langage qui nous permettra d’implémenter plus de fonctionnalités
- Choix "temporaire" et premiers essais des librairies à utiliser

### **Semaine 2: 27.02.2012 - 04.03.2012**

- Prise en main de JBox2D et de LWJGL
- Création d'un programme basique pour lier JBox2D et LWJGL.
- Début du framework
- Fin de l'intégration d'OpenGL et de JBox2D dans le framework
- Recherche et choix de driver Java pour la Kinect : première approche avec CLNUI

### **Semaine 3: 05.03.2012 - 11.03.2012**

- Abandon de CLNUI
- Choix de simple-OpenNI: des drivers multi-platform, avec des nombreuses fonctionnalités implémentées (Gesture, Skeleton, Hand recognition...)
- Prise en main de simple-OpenNI

## **3 Bibliographie**